GAMEVN

09-2007-03

MEVN.COM

GAME PO... GAME

SHIN MEGAMI TENSEI

P3 PERSONA3

JEANNE D'ARC

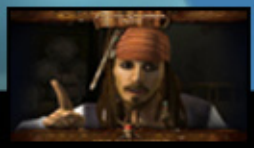
Câu chuyện về nữ thánh Jeanne D'arc, người đã lãnh đạo nhân dân Pháp đấu tranh chống quân xâm lược Anh trong cuộc chiến 100 năm...

NEED FOR SPEED: PROSTREET

Mới đó thôi mà đã là 13 năm kể từ ngày con quái vật Need for Speed đổ bộ lên trái đất, 13 năm kể từ ngày nó ăn sâu và khắc ghi trong tim mỗi game thủ...

DRAKENSANG

Drakensang được phát triển dựa trên một hình thức chơi kiểu cũ với bút và giấy của người Đức, có tên "Das Schwarze Auge"...



all about games

EXPERIENCE THE EPIC STORY ALONE
OR ADVENTURE WITH OTHERS ONLINE

BATTLE ENEMIES FROM ATOP VARIOUS
BEASTS SUCH AS HORSES AND LIZARDS

CREATE AND CUSTOMIZE YOUR OWN
SPELLS IN FIVE SCHOOLS OF MAGIC

IT'S UP TO YOU TO SAVE THE WORLD...
...OR DESTROY IT

TWO WORLDS

MATURE 17+ — Blood and Gore, Violence — ESRB CONTENT RATING www.esrb.org

XBOX 360 LIVE

PC DVD-ROM

TopWare INTERACTIVE

SOUTHPEAK GAMES

"SouthPeak", "SouthPeak Interactive" and the SouthPeak Interactive logo are registered trademarks, and "SouthPeak Games" and the SouthPeak Games logo are trademarks, of SouthPeak Interactive LLC in the USA, and are or may be trademarks of SouthPeak Interactive LLC in other countries.
© 2006-2007 TopWare Interactive Inc. All rights reserved. Portions copyright by Zuxxez Entertainment A.G. Developed by Reality Pump Sp.z.o.o. Published by SouthPeak Interactive LLC. "TopWare", "TopWare Interactive" and the TopWare Interactive Logo are registered trademarks, and "Two Worlds" is a trademark, of Zuxxez Entertainment A.G in the USA and EU, and are or may be trademarks of Zuxxez Entertainment AG in other countries. Other trademarks are the sole property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

WWW.2-WORLDS.COM

WWW.GAMEVN.COM

PHỤ TRÁCH SẢN XUẤT
SHADOW CAT

TỔNG BIÊN TẬP
STEALTH

TRÌNH BÀY
GARCHI
KURONEKO
HYUUGASANNY

BIÊN TẬP VIÊN
NIKITA KABUTO

CỘNG TÁC
VIETNAMESE GAME INTEL
GAMEVN WEB PORTAL
GAME ONLINE NEWS
VÀ MỘT SỐ THÀNH VIÊN KHÁC....

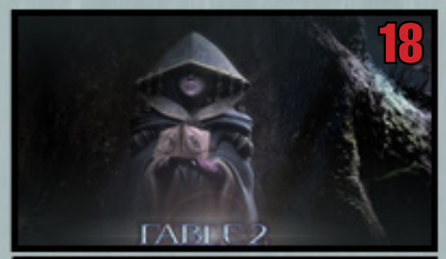
CỐ VẤN
HUNGLONG

PHÁT HÀNH
VIETNAMESE GAME INTEL

TRONG SỐ NÀY

GAMEVN

09 - 2007 - 03



MỤC LỤC 04
THƯ BAN BIÊN TẬP 05
TIN TỨC 07
NINJA GAIDEN DRAGON SWORD 08
GOD OF WAR CHAINS OF OLYMPUS 09
BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY 10
SQUARE ENIX TGS 07 11
METAL GEAR SOLID 4 TGS 07 12
GWP (GAMEVN WEB PORTAL) 17
FABLE 2 18
DRAKENSANG 24
VGI (VIETNAMESE GAME INTEL) 33
NEED FOR SPEED PROSTREET 34
JEANNE D'ARC 40
PERSONA 3 48
NARUTO ULTIMATE NINJA 2 64
GON (GAME ONLINE NEWS) 68
HUXLEY 69
CRAZY TAO 70
PHẦN CỨNG 74
GEFORCE 8800GTS FATAL1TY 75
DUALSHOCK 3 76
THƯ GIÃN 81
FAN ART 82

TẤT CẢ THÀNH VIÊN VIẾT BÀI ĐỀU LÀ NICK ĐĂNG KÝ TẠI WWW.GAMEVN.COM
ALL NICKNAMES IN THIS E-MAG WERE REGISTERED AT WWW.GAMEVN.COM

THƯ BAN BIÊN TẬP

Chào các bạn!

Cũng đã 2 năm kể từ ngày tôi được đại diện cho một tờ e-mag viết những dòng cám ơn đến các bạn, những *"đồng nghiệp"* trong thế giới game rộng lớn và đầy đam mê.

Có lẽ khi số đầu tiên ra đời gần 1 tháng trước, nhiều người còn hoài nghi số phận của cuốn e-mag lần này. Liệu nó có *"tàu ngầm"* như những cuốn e-mag trước đây hay không? Không ít những lời châm chọc được đổ vào những thành viên Nhóm Tin Tức nhưng cũng rất nhiều những đóng góp rất có ý nghĩa được gửi đến ban biên tập. Chúng tôi xin chân thành cám ơn các bạn!

Trong quá khứ, những cuốn e-mag của Nhóm Tin Tức đều mang tính tự phát của một nhóm người có nhiệt huyết chứ không phải của một diễn đàn với hàng trăm ngàn thành viên. Chúng tôi làm nên những cuốn e-mag từ đam mê, lòng đam mê game nuôi sống được thú vui nhưng không nuôi sống được mỗi người. Không phải ai cũng nghĩ được như vậy... Có một cơ số người cho rằng Nhóm Tin Tức phải có nghĩa vụ làm e-mag hay cập nhật thông tin còn họ thì có quyền đòi hỏi được phục vụ đều đặn. *(lol)*

Tôi không biết rằng khi cuốn e-mag số 3 này phát hành, có bao nhiêu người tin tưởng vào tương lai tốt đẹp của nó? Có bao nhiêu cái miệng chỉ thích "phun châu nhả ngọc" châm chọc phải ngậm lại? Tôi chỉ biết rằng GameVN được xây dựng từ một tập thể thành viên GameVN rộng lớn hơn trước (VGI-GON-GWP), trong đó Nhóm Tin Tức với chút kinh nghiệm đã có trong quá khứ chịu trách nhiệm làm "đầu tàu". Nhưng con số thành viên tham gia vẫn còn quá ít chưa đủ khả năng đáp ứng được kế hoạch đã vạch ra. Ý tưởng thì nhiều nhưng nhân lực thì có hạn, vì vậy nếu bạn có khả năng hãy tham gia cùng chúng tôi, hoặc nếu không, bạn hãy đóng góp những ý kiến thiết thực mỗi khi đọc xong e-mag để ban biên tập sửa chữa những thiếu sót và phát triển thêm những chuyên mục mới.

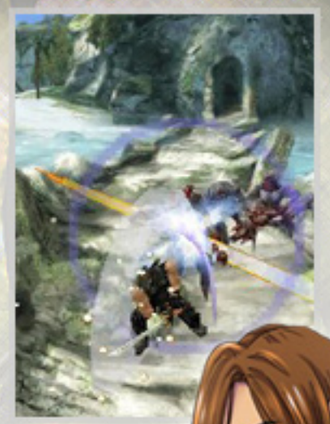
Nhân đây cũng xin cám ơn 2 thành viên mới của diễn đàn: *kuroneko* và *HyuugaSanny*, đã tình nguyện tham gia trình bày cho e-mag. Hy vọng sẽ càng có nhiều thành viên GameVN muốn đóng góp sức mình hơn nữa, bạn hãy nhớ rằng: GameVN e-mag là của toàn thể diễn đàn GameVN, vì vậy hãy cùng nhau gánh chút trách nhiệm đưa e-mag gần hơn nữa với mọi người.

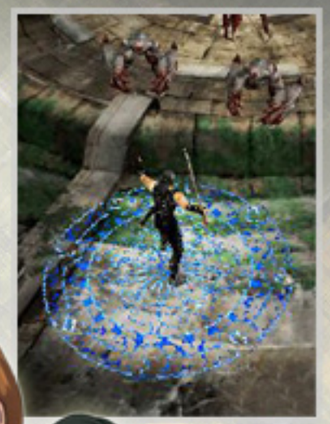
Thân!
Garchi

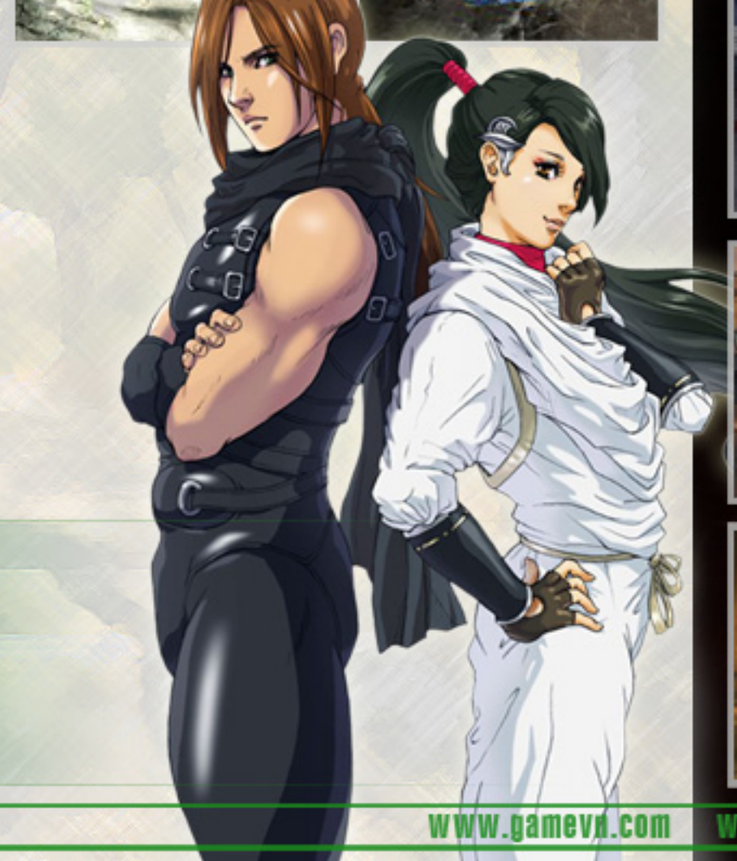
TIN TỨC

Ninja Gaiden Dragon Sword
God of War Chains of Olympus
Brothers in Arms Hell's Highway
Square Enix-TGS 07
Metal Gear Solid 4-TGS 07
...

Ninja Gaiden Dragon Sword







Tin tức về phiên bản Ninja Gaiden Dragon Sword được làm cho DS khiến cho những ai sở hữu hệ máy này đều vui mừng. NGDS đưa người chơi tới thời điểm tương lai vào khoảng 6 tháng sau khi xảy ra những sự kiện trong bản Ninja Gaiden. Về cơ bản, cấu trúc của NGDS vẫn không có nhiều thay đổi so với nguyên bản, tuy nhiên do kết cấu đặc biệt của DS nên hứa hẹn sẽ có nhiều điều thú vị. Bạn sẽ sử dụng bút cảm ứng để điều khiển Ryu nhảy hoặc tấn công kẻ thù chứ không phải bằng nút bấm. Đơn cử như bạn muốn chém một nhát từ trên xuống thì chỉ cần cầm bút và quệt một đường tương tự thì Ryu sẽ tự động thực hiện đòn tấn công. Thú vị đúng không nào. Nếu không có gì thay đổi thì NGDS sẽ ra mắt vào 1/11/2007.

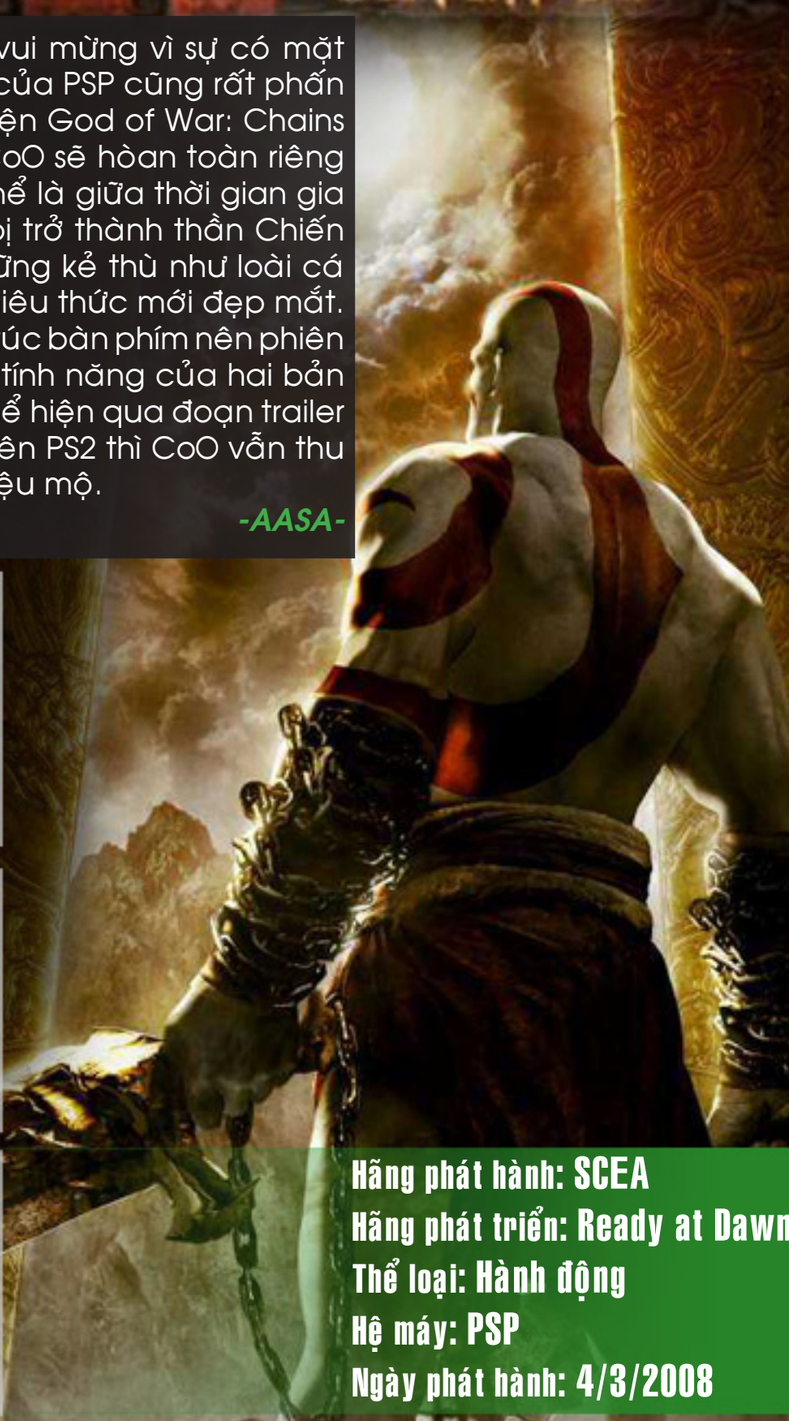
-AASA-

Hãng phát hành: Tecmo
Hãng phát triển: Team Ninja
Thể loại: Hành động
Hệ máy: NDS
Ngày phát hành: 1/11/2007

God of War: Chains of Olympus

Trong khi cư dân DS đang vui mừng vì sự có mặt của NGDS, thì dân chúng của PSP cũng rất phấn khích bởi thông tin về sự kiện God of War: Chains of Olympus. Cốt truyện của CoO sẽ hoàn toàn riêng biệt với hai bản trên PS2, có thể là giữa thời gian gia đình Kratos bị giết và chuẩn bị trở thành thần Chiến Tranh. Trò chơi sẽ có thêm những kẻ thù như loài cá Piranha ăn thịt cùng những chiêu thức mới đẹp mắt. Do sự bất tương đồng về cấu trúc bàn phím nên phiên bản trên PSP sẽ mất đi những tính năng của hai bản đầu. Tuy nhiên, với những gì thể hiện qua đoạn trailer cũng như dư âm từ hai bản trên PS2 thì CoO vẫn thu được sự quan tâm của giới điệu mộ.

-AASA-



Hãng phát hành: SCEA
Hãng phát triển: Ready at Dawn
Thể loại: Hành động
Hệ máy: PSP
Ngày phát hành: 4/3/2008

BROTHERS IN ARMS
HELL'S HIGHWAY

Hell's Highway là tên gọi của phần thứ ba loạt game bắn súng về đề tài chiến tranh Brothers in Arms. Trong BiA:HH, người chơi sẽ vào vai một trong những lính không quân của đại đội bay 101 tham gia chiến dịch Operation Market Garden nổi tiếng. Ngoài việc vẫn giữ lối chơi bắn súng kết hợp với chiến thuật quen thuộc, trong lần quay trở lại này BiA:HH còn mang đến một sự thay đổi trong cách chơi. Người chơi sẽ điều khiển ba nhóm lính gồm nhóm súng máy, nhóm phóng lựu và nhóm đặt bom thay vì chỉ hai như những phiên bản đầu tiên. Tùy theo sở trường của từng nhóm mà người chơi sẽ đưa ra chiến thuật hợp lý nhất. Hiện trò chơi vẫn chưa xác định ngày phát hành.

-AASA-

Hãng phát hành: Ubisoft
Hãng phát triển: Gearbox Software
Thể loại: FPS
Hệ máy: PC/Xbox 360/PS3
Ngày phát hành: N/A

SQUARE ENIX

TGS07 được xem là "sân chơi" chính của Square Enix. Hằng năm, các game "đỉnh" của hãng đều được thông tin tại hội chợ Game TGS 07 và năm nay ko phải là ngoại lệ. Hàng loạt các tựa game cả cũ và mới xuất hiện cùng những thông tin bên lề, nổi bật nhất có lẽ là việc Square Enix cho Kingdom Hearts tái xuất hiện bằng 3 phiên bản trên những hệ console khác nhau : Kingdom Hearts Coded (Mobile), Kingdom Hearts 358/2 Days (DS) và đặc biệt là Kingdom Hearts: Birth by Sleep (PSP). Câu chuyện liên quan đến Sora, Riku chưa kết thúc hoàn toàn, vẫn còn rất nhiều điều để nói về họ và nó cũng đặc biệt có ý nghĩa đối với Square Enix. Bên cạnh đó, Square Enix cũng cung cấp thông tin, trailer mới về những "siêu phẩm" trong tương lai như Final Fantasy XIII, Final Fantasy Versus XIII, Dissidia: Final Fantasy ...

-yugi_hiro-

Tại TGS 07, Hideo Kojima đã có cuộc hội thoại về Metal Gear Solid 4. Ông đã nói khá nhiều về năng lực của nhóm *"Beauty and the Beast"* gồm 4 nữ quái. Kojima cũng hào hứng tiết lộ thông tin về những nhân vật mới như Sunny, Big Mama, Drebin, Meryl. Nhân vật Sunny là 1 cô bé chỉ mới 9 tuổi, khá bất ngờ khi bạn biết được Sunny chính là ... con gái của Olga, 1 nhân vật của MGS2. *"Sunny có 1 vai trò trung tâm trong MGS4... Cô ấy cực kì quan trọng"*, ngài Kojima nhấn mạnh điều đó. Còn Big Mama là 1 mật danh của 1 nữ nhân vật đến từ MGS3, ko ai khác chính là Eva quyến rũ ngày nào. Một mặt khác, Kojima xác nhận rằng những câu chuyện về Solid Snake sẽ ... kết thúc tại MGS4. Nếu như có ấn phẩm nào đó mang tên MGS5 thì nhân vật chính sẽ là 1 *"cậu bé"* trẻ tuổi hơn. Shuyo Murata, 1 trong những người chịu trách nhiệm thực hiện MGS4 cũng đồng ý với nhận định đó, Solid Snake sẽ chẳng là chính mình nếu ko có bàn tay của Kojima.

-yugi_hiro-

Hãng phát hành: Konami
Hãng phát triển: Kojima Production
Thể loại: stealth-action
Hệ máy: PS3
Ngày phát hành: 2008

BAFTA ***(British Academy of Film and Television Arts)*** là giải thưởng về game uy tín của Anh quốc sẽ được công bố vào ngày 23/10 sắp tới đây. Tất cả những Game được đề cử năm nay phải được phát hành trong thời gian từ 6/10/2006 cho đến 31/12/2007 và đã được thử nghiệm bởi các chủ khảo. Vì lý do đó, Halo 3 đã ko có tên trong danh sách đề cử năm nay. Đề cử cho "Best Game" là cuộc chiến của Bioshock, Crysis, Wii Sports, Gear of War ... Mặt khác, đề cử do các game thủ bình chọn nghiêng về những cái tên : Football Manager 2007, Resistance: Fall of Man, GTA : Vice City Stories, Fifa 2007 ... Những giải khác có trong BAFTA như Game Hành Động và Phiêu lưu hay nhất, Game có cốt truyện hay nhất, Game mô phỏng hay nhất, Giải nghệ thuật,...

-yugi_hiro-

6.217.664

Những chiếc máy PSP thế hệ 2000 đang thu về những kết quả khả quan hơn những gì Sony mong đợi. Sau 3 ngày, PSP slim đã bán ra với số lượng hơn 250 nghìn máy. Theo đó, Sony ước tính khoảng 130 nghìn máy đã được bán ngay trong ngày đầu tiên ra mắt. Với 75.943 máy thuộc phiên bản Crisis Core Final Fantasy VII 10th Anniversary Limited phát hành vào 13/9, Sony đã bán ra 326.645 PSP thuộc thế hệ 2000. Thật kinh ngạc khi biết rằng 6.217.664 chính là số máy PSP đã đem về lợi nhuận cho Sony kể từ 12/12/2004.

-yugi_hiro-

CONAN®

DECIMATE YOUR FOES USING DEADLY WEAPONS, ENVIRONMENTAL OBJECTS AND ELEMENTAL MAGIC

TAKE ON HORDES OF ENEMIES AND COLOSSAL BOSSES WITH A DEVASTATING ARRAY OF FIGHTING MOVES AND COMBOS

EMBARK ON AN EPIC ADVENTURE TO STOP AN ELUSIVE EVIL POWER BEFORE IT CONSUMES THE WORLD OF CONAN

SWORDS SPEAK LOUDER THAN WORDS

COMING THIS OCTOBER

CONANTHEVIDEOGAME.COM

PLAYSTATION 3

XBOX 360 LIVE

THQ

MATURE 17+
Blood and Gore
Intense Violence
Nudity
ESRB CONTENT RATING www.esrb.org

© 2007 Conan Properties International LLC ("CPI"). CONAN™, CONAN THE BARBARIAN™, HYBORIA™ and related logos, characters, names, and distinctive likenesses are trademarks or registered trademarks of CPI. All Rights Reserved. Published and distributed by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

DARK HORSE COMICS

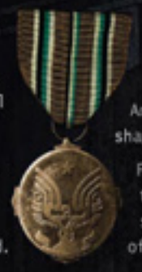
CHECK OUT THE LATEST ISSUE OF CONAN FROM DARK HORSE COMICS

GameStop
power to the players® *while supplies last

PRE-ORDER YOUR COPY TODAY AT GAMESTOP AND RECEIVE A SPECIAL EDITION XBOX 360™ DEMO DISC*

He's received the highest commendations for bravery. Countless decorations for honor and selflessness. But Master Chief's greatest achievement reaches far beyond what any medal could ever hope to commemorate.

For the men and women of the 26th century, he is a human embodiment of possibility, the last Spartan standing against an angry tide. This strength of spirit is forged through his legend.



Jericho VII. The Battle of Reach. High Charity. Tales rife with sacrifice and courage. Tales that grow, flourish, and inspire.

And while he shapes his own history, he in turn shapes the history of all who follow.

For no matter what horrors are released upon the day, they cannot match the reply of soldiers emboldened with his spirit, an army of Master Chiefs unto themselves. **BELIEVE**

HALO 3

halo3.com

A hero need not speak. When he is gone, the world will speak for him.

MATURE 17+
Blood and Gore
Mild Language
Violence
ESRB CONTENT RATING www.esrb.org

BUNGIE Microsoft Game Studios

© 2007 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Jump in.

XBOX 360 LIVE

GWD

Gamevn Web Portal

Fable 2

Drakensang

Fablé 2 | **Phát hành: Microsoft Game Studios** | **Phát triển: Lionhead Studio** | **Thể loại: Nhập vai** | **Ngày phát hành: 2008** | preview

Ngày xửa ngày xưa, từ từ đã, chắc cũng không đến mức xưa đến thế đâu! Khoảng 500 năm sau phần đầu tiên Fable, những ngôi làng, cánh đồng và khu rừng cuả miền đất Albion dần dần bị thay thế bởi các ngôi nhà mọc san sát nhau, các khu phố và các lâu đài. Ô kìa một chú chim, chú qua những cánh đồng, những ngọn núi, những con phố nhỏ, và cuối cùng … làm một bãi trúng đầu một thằng nhóc vô gia cư sống lay lắt dưới những con phố ấy. Đó chính là tuổi thơ của bạn, là người hùng trong tương lai!

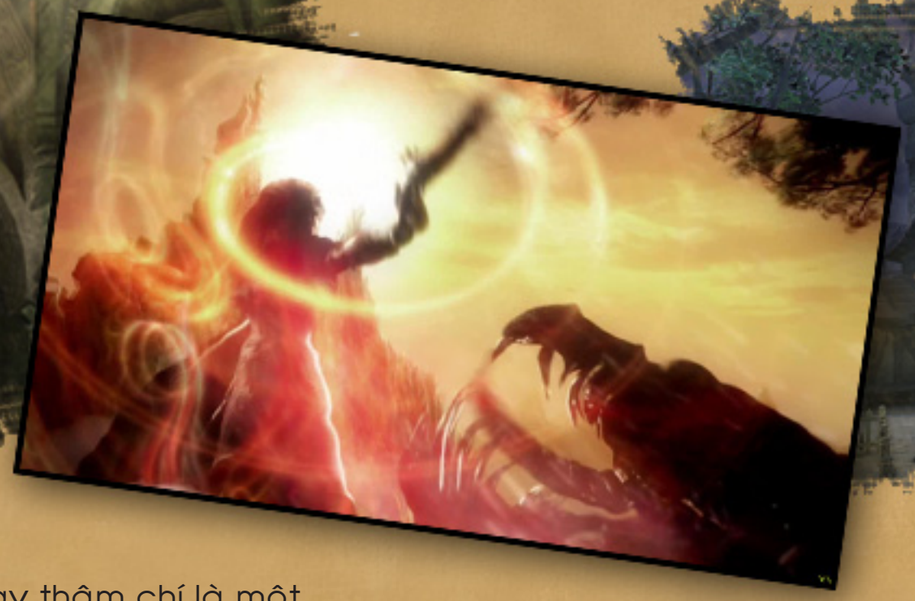
Ngày xửa ngày xưa, vẫn tại vùng đất Albion đó có một gã hết sức xấu xa tên Lucien. Gã này không hẳn là ác độc, hắn chỉ tàn bạo thôi. Lucien nung nấu ý định xây dựng một tòa lâu đài to lớn, có những ngọn tháp cao chót vót dài tới 5 dặm. Bạn sẽ chinh phục ngọn tháp đó bằng nhiều cách, mà những cách này sẽ hoàn toàn phụ thuộc vào những hành động của bạn.

Nhà thiết kế game đại tài Peter Molyneux đã có cuộc trao đổi với một Peter khác cũng rất nổi tiếng – Peter Jackson về những dự tính ban đầu của ông với Fable 2. Họ đi tới thỏa thuận thống nhất về một game-play kiểu dạng tập hợp các anh hùng như trong bộ phim Magnify 7 nổi tiếng ngày trước.

Phiên bản đầu tiên Fable, gồm Fable (Xbox) lẫn Fable: The Lost Chapters (PC), tuy được đánh giá rất cao nhưng lại bị trừ nhiều điểm do thiên về action-adventure hơn là RPG. Vì vậy, Molyneux hứa hẹn sẽ tăng tính RPG nhiều hơn cho Fable 2, và chúng ta hãy cùng xem những gì Fable 2 có thể làm được – ít nhất là theo ý kiến của Molyneux:

Biến đổi (Morphing)

Trong Fable, người chơi có thể thấy sự biến đổi về ngoại hình của nhân vật do nhân vật thiện hay ác. Ví dụ, khi ở mức "vô cùng thánh thiện" thì xung quanh nhân vật chính sẽ có vòng hào quang, còn ở mức "ác quỷ đầy tràn" thì nhân vật chính sẽ được tặng thêm cái sừng đỏ. Tuy vậy, Molyneux lại không hài lòng và quyết định "cải thiện" mặt biến hình: "Khi hành hiệp và không xu dính túi, bạn sẽ được coi là người cao thượng. Còn khi giàu có và độc ác, bạn là người tham lam".



Thế giới động

Lionhead Studio có tham vọng tạo một thế giới động trong Fable 2, điều mà hiếm game nào hiện nay có khả năng làm được. Nếu như trong phần đầu của game, cảnh vật, nhà cửa luôn "giống y chang" qua hàng chục năm (ngoại trừ trường hợp cảnh vật thay đổi theo cốt truyện của game), thì trong phần này, tùy từng hành động của mình, người chơi sẽ có các tác động khác nhau tới một địa danh nào đó. Ví dụ, bạn đi qua một ngôi lều nhỏ đang bị bọn cướp tấn công, mà bên trong ngôi lều đó chỉ có một người. Bạn có thể gia nhập bọn cướp, hoặc lập tức ra tay hành xử bọn chúng. Sau 20 năm, bạn quay trở lại nơi xưa, lúc này đã trở thành một thị trấn. Nếu từng có hành động nghĩa hiệp thì giờ đây bạn sẽ được người dân bên trong thị trấn ùa ra đón và tung hô như một vị anh hùng trong truyền thuyết. Ngoài ra, bạn có thể mua lại toàn bộ thị trấn này, bạn có thể làm thị trưởng, hay thậm chí là một vị vua nếu bạn thâu tóm toàn bộ bất động sản trên vùng đất Albion.

Thêm gia vị RPG

Nếu người chơi luôn gặp một nhân vật nam với khuôn mặt "y xì đúc" mỗi lần chơi lại Fable, thì trong Fable 2, người chơi sẽ được chọn giới tính của nhân vật. Một điểm khá thú vị là nếu chọn nữ giới và bạn đã... lấy chồng, thì sẽ có một thời điểm bạn phải "gác kiếm" để... sinh con đẻ cái và chăm sóc gia đình. Dĩ nhiên, đứa con có hình dáng giống một trong hai vợ chồng, trừ trường hợp bất đắc dĩ là... con của hàng xóm.

Molyneux tiết lộ: một ngày nào đó, khi về với tổ ấm, bạn sẽ thấy sự ấm cúng từ những người thân yêu, và hơn tất cả đó là đứa con của mình. Khi bạn mở cửa vào, đứa trẻ sẽ chạy ùa ra đón bạn, và tính cách của nó cũng sẽ giống bạn. Ví dụ, nếu bạn là một người xấu, đứa con sẽ học hỏi và nói: "Cha ơi, cha mới thật... độc ác làm sao"; còn nếu bạn là người tốt, đứa con sẽ nói: "Cha ơi, cha có biết mọi người mến cha thế nào không?". Sự đối xử của bạn dành cho đứa bé sẽ có tác động tới nó. Khi đói, đứa trẻ sẽ xin bạn một món thức ăn, và nếu lỡ đi thì sao? Chúng sẽ dần xa lánh bạn và trở thành một đứa trẻ hư hỏng (dù cha mẹ nó không muốn thế).

Một điểm đáng chú ý nữa ở Fable 2 là bạn có thể nhận một chú chó để đi cùng mình. Giống như chủ, chú chó này cũng thay đổi hình dáng bên ngoài tùy thuộc vào việc chủ nó ác hay thiện. Chú chó sẽ cảnh báo cho bạn khi nào gặp nguy hiểm, và hơn nữa, tấn công kẻ thù giúp chủ vào những điểm yếu của đối phương. Chó tuân thủ 3 điều luật: trung thành với chủ, tự bảo vệ mình và không tấn công chủ. Người chơi có thể dạy dỗ chú chó của mình bằng cách thưởng hay trừng phạt, chơi với chúng... Hơn nữa, nếu người chơi bỏ mặc chú chó khi nó bị thương, thì sau khi hồi phục nó sẽ tự tìm lại chủ. Nhưng các NPC chứng kiến sẽ có thành kiến xấu khi bạn "bỏ chó chạy lấy người" như vậy.

Hệ thống chiến đấu

Phải công nhận rằng đánh nhau trong Fable rất "sướng tay" vì các loại vũ khí chiến đấu như kiếm, cung tên và phép thuật hoạt động rất ổn. Tuy vậy, Molyneux hứa hẹn sẽ có nhiều thay đổi trong Fable 2 về "khoản" này. "Trong phần 1, bạn có thể khua kiếm xuyên qua tường. Chúng tôi nghĩ mọi người sẽ không quan tâm lắm về điều này, nhưng giờ đây, chúng tôi không thể để như thế được! Giờ đây, thanh kiếm sẽ không xuyên được qua tường như trước nữa. Điều đó nghĩa là sao? Ví dụ như khi bạn đang ở trong một căn phòng rộng lớn, bạn có thể khua kiếm thoải mái vì có rất nhiều diện tích. Nhưng khi đứng gần góc tường, dĩ nhiên bạn không thể khua như vậy được!". Như vậy là hệ thống

chiến đấu của game sẽ tùy thuộc vào môi trường xung quanh bạn.

Ngoài ra, vì Fable 2 có "phần góp vốn" từ engine vật lý Havok quen thuộc, nên bạn có thể cầm nắm đồ vật để chọi đối phương. Vũ khí cận chiến không chỉ đơn giản là khua kiếm, mà sẽ có tác động khác nhau tùy thuộc vào môi trường, ví dụ như khi đối phương đứng trên bờ tường, nhân vật của bạn chỉ đơn thuần đẩy tên kia xuống thay vì chậm rãi khua kiếm. Ngoài các vũ khí "quá quen mặt" trong phần đầu như kiếm, rìu, búa, cung tên, nỏ... thì nhân vật sẽ còn được trang bị thêm cả súng nữa, vì thời điểm diễn ra trong game khoảng 500 năm sau phần 1 cơ mà

-shadow_judge-

Với những gì mà ngài Molyneux giới thiệu, thì quả thực Fable 2 là một game RPG rất đáng để chờ đợi. Lionhead Studio hiện giờ chỉ dự tính sẽ phát hành game cho hệ máy Xbox 360, và biết đâu đấy, Fable 2 cũng sẽ có một bản dành cho PC với nhiều tính năng hơn như Fable 1 đã làm? Chúng ta hãy chờ xem...

Drakensang | **Phát hành:** Anaconda | **Phát triển:** Radon Labs | **Thể loại:** Party - RPG | **Ngày phát hành (Tại Đức):** Q1 - 2008 | preview

Những người chơi RPG lâu năm hẳn biết về dòng game Baldur's Gate của Bioware (bao gồm Baldur's Gate, Baldur's Gate II: Shadow of Ann cùng bản mở rộng Throne of Bhaal, Baldur's Gate: Dark Alliance và Dark Alliance II). Đây là một trong những game dạng party-based (nhập vai điều khiển nhóm) xuất sắc nhất cho đến hiện nay. Tháng 10 năm nay, các fan của dòng game này lại có dịp được thưởng thức một sản phẩm được quảng cáo là một "Baldur's Gate 3D" do Radon Labs phát triển.

Drakensang dựa theo hình thức chơi kiểu cũ với bút và giấy của người Đức, có tên là "Das Schwarze Auge" (gọi là The Dark Eye trong tiếng Anh – viết tắt là DSA), đây là một kiểu chơi có luật gần giống với trò chơi trên bàn D&D (Dungeons & Dragons – cơ sở để thiết kế Baldur's Gate, Icewind Dale…). DSA là một hệ thống các

hình mẫu nhân vật và phép thuật khổng lồ, cùng các luật chơi khá rắc rối. Tuy nhiên, để bớt đi tính phức tạp, trong Drakensang, một số phép thuật cũng như luật định trong DSA đã được loại bớt nhưng vẫn giữ được những nét đặc sắc trong hệ thống chiến đấu, rèn vũ khí hay luyện kim .

Câu chuyện trong game bắt đầu tại nhà thờ Hesinde. Cứ 87 năm một lần, tại nhà thờ này lại có một cuộc thi mang tên "Dragon Quest" với một phần thưởng vô cùng hấp dẫn là chiếc khiên của người giết rồng huyền thoại Fendral. Bạn, một người trẻ tuổi khát khao tìm kiếm những báu vật quý hiếm trên vùng đất Arkania liền tìm cách dự thi. Tuy nhiên, để tuổi tác và kinh nghiệm không cản trở, bạn phải luyện tập để nâng cao khả năng của mình.

Trong Drakensang, người chơi được chọn một trong 11 archetype (nguyên mẫu, bao gồm những thông số, tư liệu về chủng tộc, sức mạnh, kĩ năng ko đổi...), trong đó có 8 archetype có kèm theo các sub-class. Một party trong Drakensang có tối đa là 4 người, đôi khi có một vài NPC đi theo nữa. Trò chơi đề cao việc sử dụng nhóm, chính vì vậy, nếu không có sự định hướng đúng cho các thành viên trong nhóm thì việc hoàn thành trò chơi sẽ là rất khó khăn. Việc phân công nhiệm vụ trong những trận đánh cũng rất quan trọng. Các khái niệm kiểu như "tank","range"… được áp dụng triệt để, giúp người chơi khai thác các đội hình cho nhóm khác nhau nhằm đạt được hiệu quả cao nhất trong chiến

đấu. Bạn hoàn toàn có thể dừng mỗi trận đánh lại, đưa ra những quyết định khác nhau cho từng nhân vật, tất cả đều dựa trên luật DSA.

Được biết trong Drakensang, các vũ khí có tính phép thuật (magic items) là rất quý hiếm và đắt đỏ. Thêm vào đó, các loại potion cũng có giá cao nên việc bào chế thuốc và sử dụng phép thuật sao cho hiệu quả được sử dụng nhiều hơn. Hệ thống phép thuật trong game khá lớn, với hơn 50 kiểu phép thuật các loại sẽ được cung cấp cho người chơi trong suốt hành trình.

Drakensang là một thế giới có đầy đủ các chủng loại người trong truyền thuyết. Và giống với nhiều game về thế giới fantasy khác, elves, dwarves là bạn của con người, còn goblins, orcs là những kẻ đối nghịch. Nhưng ngay trong nội bộ các chủng tộc cũng chia thành các nhóm nhỏ đối lập với nhau. Trong chuyến phiêu lưu của mình, người chơi sẽ bắt gặp rất nhiều tình huống phải giúp đỡ phe này hay phe kia. Những quyết định đó có giúp bạn được hay không, điều đó tùy thuộc vào bạn. Trong game, nhân vật của người chơi hoàn toàn độc lập, việc tham gia vào một guild nào đó là không thể, bạn chỉ có thể giúp họ mà thôi.

Việc xây dựng trên hệ thống DSA sẽ khiến Drakensang là một thế giới rộng lớn với nhiều tương tác. Được biết, trong game, chỉ có 50% thời gian được dành cho các trận đánh, 30% dành cho các cuộc hội thoại và những hành động mang tính chất "xã hội", còn lại 20% là tìm tòi, khám phá những bí mật trong game. Các phần hội thoại trong game được các tác giả chuyên viết về thế giới của DSA dàn dựng với lượng nội dung lên đến hơn 1000 trang giấy. Điều này đảm bảo cho người chơi một lượng thời gian lớn để có thể nắm bắt hết những gì Drakensang muốn truyền tải.

Chịu nhiều ảnh hưởng từ Bioware và D&D từ những năm 90, sẽ không có gì lạ nếu giao diện trong game cùng các thao tác điều khiển rất giống với Neverwinter Nights. Bạn có thể điều khiển nhân vật bằng hai cách: sử dụng chuột với thao tác "point & click" hoặc dùng các phím di chuyển WASD và chuột để thao tác. Góc nhìn thứ 3 trong game sẽ giúp người chơi dễ dàng chuyển đổi cũng như thao tác qua lại giữa các nhân vật.

Đồ họa trong Drakensang cũng là một điểm đáng quan tâm. Sử dụng engine Nebula 3.0 với những kĩ thuật tuy không phải tiên tiến nhất (chỉ tối ưu cho DX9.0c, không hỗ trợ đầy đủ DX10) nhưng Radon Labs đang cố gắng thực hiện một thế giới Arkania nhiều màu sắc, rực rỡ và không kém phần huyền bí. Các ngôi làng với những cánh đồng, những tòa lâu đài hung vĩ hay những hang động âm u, tối mịt được thiết kế chi tiết, tỉ mỉ. Bên cạnh đó, các nhân vật trong game cũng được chăm chút đến quần áo, vũ khí... Được đầu tư đến 2,5 triệu Euro cho phần đồ họa, hi vọng Drakensang sẽ đem cho chúng ta phần "nhìn" xuất sắc.

Drakensang sẽ được phát hành tại Đức vào đầu năm 2008, thị trường châu Mỹ và Anh có lẽ sẽ sau đó một vài tuần. Hi vọng với sự đầu tư kỹ lưỡng, Drakensang sẽ là một tựa game hấp dẫn của dòng game party-based nói riêng và của RPG nói chung.

-sevenkingdoms-

WARHAWK

One war. Infinite battles.

Engage in a mind-bending battle that will fill the skies with carnage and leave the ground strewn with destruction. And with a total of 32 players armed to the teeth and on the hunt, you'll find death waiting for you everywhere you turn.

SIXAXIS™ WIRELESS CONTROLLER

Motion-sensor input translates directly to the flaps and rudders of your Warhawk,™ enabling insane maneuverability and unrivaled control.

PLAYSTATION® NETWORK

Enlist in the global network of gamers waging a never-ending war–supporting vast communities, competitive clans and in-depth rankings.

PLAY B3YOND®

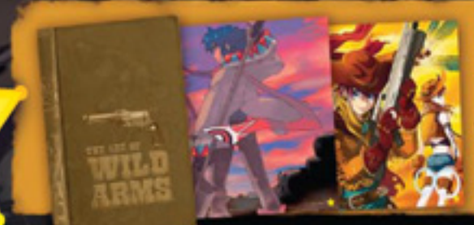
PLAYSTATION 3

this WORLD ain't BIG ENOUGH
for YOU and BAD GUYS.

Long ago folks here had fancy technology.
Then they just up and left it all behind.
Later interlopers came and took your land.
Now it's time to fight for what's yours.

WILD ARMS 5

10 YEAR ANNIVERSARY



Anniversary Edition includes **exclusive Wild ARMs 80-page art book!**

The **WILD ARMs** series makes an explosive return with this gun-slinging Series Tenth Anniversary release. The all-new **Wild ARMs 5** celebrates the wild west roots of the series, along with the return of favorite features such as the HEX battle system, plus many cameos and surprises for series fans.

XSEED JKS GAMES
www.xseedgames.com

www.wildarms5.com

PlayStation.2

TEEN T
CONTENT RATED BY ESRB
Fantasy Violence
Mild Language
Suggestive Themes
Use of Alcohol and Tobacco

Wild ARMs is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
© 2007 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association.
Anniversary Edition is limited in quantity and may not be available in all areas.

VGI

Vietnamese Game Intel

Need for Speed Prostreet
Jeanne d'Arc
Persona 3
Naruto: Ultimate Ninja 2

Need for Speed: Prostreet | **Phát hành:** Electronic Arts | **Phát triển:** Black Box | **Thể loại:** Street Racing | **Ngày phát hành:** 31/10/2007 | review

NEED FOR SPEED PROSTREET

Mới đó thôi mà đã 13 năm kể từ ngày con quái vật Need for Speed đổ bộ lên trái đất, 13 năm kể từ ngày nó ăn sâu và khắc ghi trong tim mỗi game thủ. Con quái vật chưa hề già đi, nhưng liệu bạn còn đủ sức để tiếp tục trở thành ông hoàng tốc độ? Need for Street – ProStreet là cơ hội để bạn chứng tỏ điều đó!

Nhiều người cho rằng những phiên bản gần đây của Need for Speed đi sâu quá vào phần cốt truyện với nhưng đoạn cutscenes dài mà quên mất đây là một dòng game đua xe tốc độ. Và ProStreet sẽ đặt bạn vào vị trí của Ryan Cooper, người sẵn sàng chấp nhận mọi thử thách. Sẽ không còn khung cảnh của một thành phố rộng lớn với nhưng tên cảnh sát ẩn nấp sau những góc phố, những sự kiện và lễ hội toàn cầu đang chờ đón bạn. Hàng tuần người chơi sẽ tham gia vào những cuộc đua lớn tại 14 địa điểm đứng đầu bởi 7 tổ chức khác nhau bao gồm Battle Machine, React, Super Promotion, Rogue Speed, Noise Bomb, Nitrocide và Gerfect đến từ mọi nơi trên thế giới. Mỗi lễ hội đi liền với những tổ chức khác nhau đều có những phong cách trang trí, thời trang riêng với nhạc nền nhiều thể loại. Họ mạnh về những thể loại đua riêng biệt bao gồm Grip, Drift, Drag hay Speed Challenges, góp phần tạo nên sự phá cách trong địa hình từng màn đấu. Mỗi lần tham gia thi đấu người chơi đều phải mang theo khoảng 3-5 chiếc xe để thi đấu trong những lĩnh vực khác nhau. Nhiệm vụ của bạn đơn giản là vượt qua mọi thử thách và đánh bại boss của từng thể thức đua này, cuối cùng là tìm đến Ryo, trùm.

Như đã nói ở trên, ProStreet sẽ bao gồm Grip, Drift, Drag và Speed Challenges. Grip là phần chơi quen thuộc khi công việc của người chơi đơn giản là tìm cách phóng nhanh hơn đối thủ và cán đích trước tiên. Drift chú trọng hơn vào trình độ điều khiển và người chơi phải cố gắng trượt, lướt xe trong những vòng đua quanh co, gấp khúc

để kiếm điểm. Drag là những vòng đua ngắn hơn, nhanh hơn tuy nhiên đòi hỏi sự nhanh nhẹn của người chơi để lên, xuống số hợp lí và tăng tốc thẳng tiến đến đích. Speed Challenges là một điểm nhấn mới, phần chơi giúp kiểm tra tốc độ cao nhất của xe mình khi người chơi phải cố gắng giữ tốc độ cao nhất có thể thông qua hệ thống Check point trong vòng đua dài, đầy thử thách.

Drag sẽ chỉ còn là cuộc đối đầu tay đôi và người chơi sẽ không còn phải lo lắng về việc tránh xe cộ trên đường như các phiên bản trước mà chú trọng hơn vào việc điều khiển con quái vật hàng trăm mã lực của mình. Trước mỗi màn Drag đều có 1 mini-game để thử lửa lốp xe, người chơi phải cố gắng giữ bộ engine của xe ở một mức độ nhất định để tăng độ nóng của lốp xe cũng như khả năng đạt được perfect start. Khi đó, xe của bạn sẽ xuất phát bằng 2 bánh sau như đang biểu diễn vậy!

Hệ thống Drift trong phiên bản Carbon được người chơi đánh giá là vui và hấp dẫn nhưng lại quá dễ và không mang tính thực tế. Ở bản này, người chơi sẽ cảm thấy những chiếc xe nặng hơn và mạnh mẽ hơn vì hệ thống vật lí của xe trong các màn Drift sẽ giống hệt với các màn khác chứ không còn khả năng rê bánh quá "điêu" như ở các phiên bản trước. Với sự kiểm tra kĩ càng và những thử nghiệm xác thực trên nhiều loại xe khác nhau, các nhà sản xuất hứa hẹn những màn Drift nóng bỏng, cuồng nhiệt sẽ được tái hiện một cách chân thực nhất trong ProStreet.

Đặc biệt, khác hẳn với các phiên bản trước, ProStreet yêu cầu người chơi phải có những chiếc xe khác nhau được hiệu chỉnh đặc biệt cho từng phần đua. Sức cản không khí, độ nặng của xe hay khả năng drift, "bốc đầu" sẽ đều do bạn lựa chọn. Sẽ có tổng cộng hơn 60 chiếc xe từ 26 nhà sản xuất nhưng chỉ với 8 siêu xe (có cả Nissan GT-R PROTO đời 2008!!!), chúng hiếm như ngoài đời thật vậy. Hãy thử tưởng tượng 1 con xe Porsche với động cơ hơn 700 mã lực, bạn chưa bao giờ được hiệu chỉnh con vật cưng của mình như trong ProStreet. Và điều đó làm bạn quí chiếc xe của mình hơn bao giờ hết? Vậy bạn sẽ phải điều khiển nó một cách hết sức tập trung và cẩn thận đấy. Với ProStreet, chiếc xe thân yêu của bạn hoàn toàn có khả năng bị bung nắp, bị lật hay kể cả nát bét như con kiến. Khung cảnh trong game không chỉ còn để làm đẹp mà những đồi núi, những con dốc sẽ còn góp phần giúp bạn thử cảm giác rơi tự do từ độ cao 5m. Sẽ là rất đắt để sửa một chiếc xe hỏng trở thành mới nguyên, và nếu con vật cưng đó nhìn chả còn điểm nào giống 1 chiếc xe ô tô nữa thì trò chơi sẽ yêu cầu 1 phiếu sửa chữa hạng "xịn" đó.

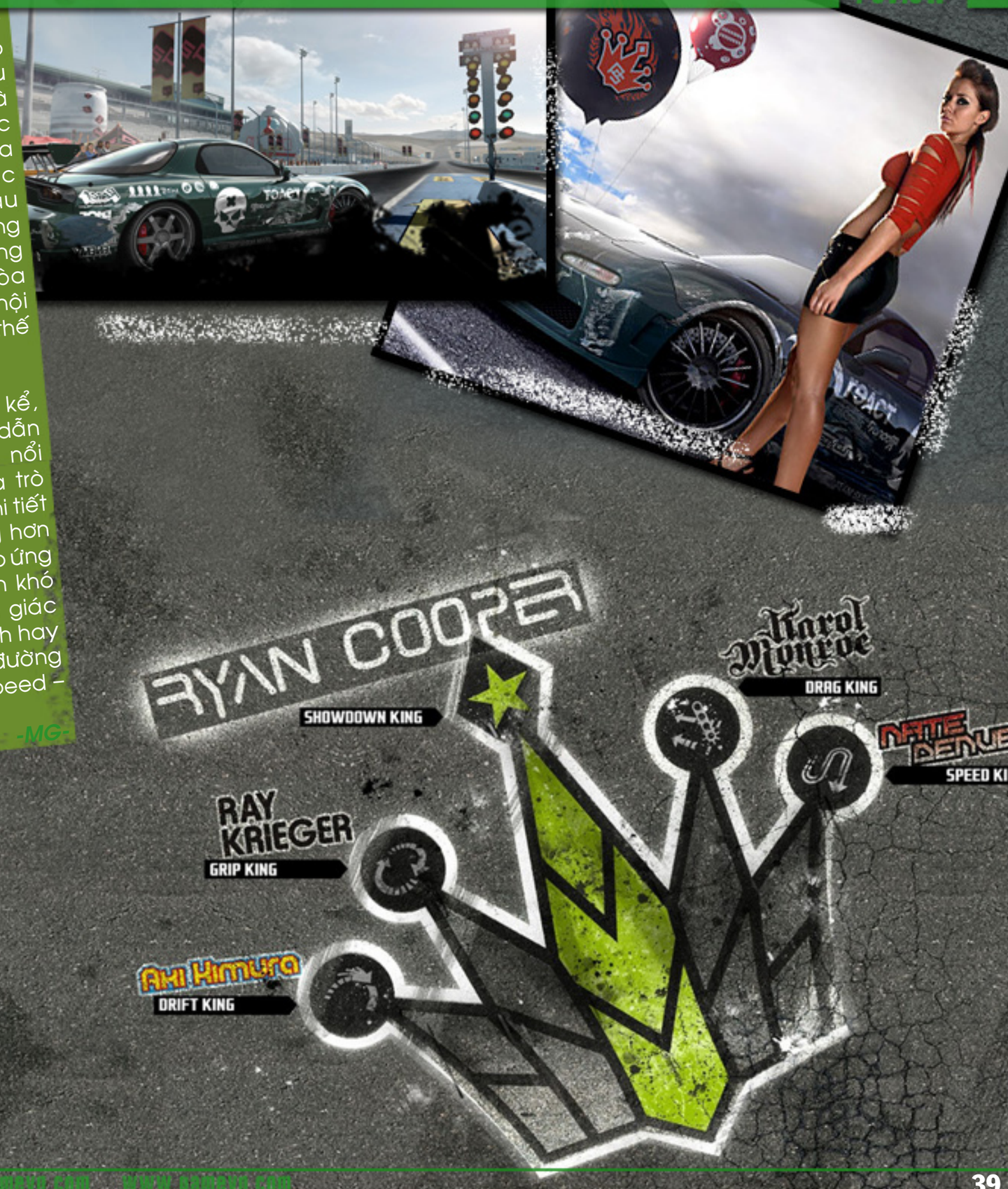
www.gamevn.com

Hệ thống đồ họa next-gen trong game đạt đến mức "không tưởng". Nếu các phiên Most Wanted hay Carbon cho thấy rằng con PC của bạn còn mạnh chán thì ProStreet sẽ làm bạn muốn nâng cấp cái cục CPU vô dụng đó hơn ngay lập tức. Chức năng Autosculpt kế thừa từ Carbon sẽ được nâng cấp chi tiết hơn, với hàng nghìn kiểu dáng để người chơi tha hồ chọn. Giờ đây việc phân biệt một bức ảnh chụp trong game và một bức ảnh ngoài đời thật khó hơn bao giờ hết với những chiếc xe được tỉa tót tới từng chi tiết nhỏ nhất hay những sa mạc đầy bụi bặm và ánh mặt trời chói chang đổ bóng khung cảnh xung quanh lên thân xe bóng mượt của bạn. Hơn thế nữa, người chơi còn có chu du khắp thế giới với ProStreet, nhìn ngắm những tòa nhà cao tầng từ những thành phố lớn cho tới con đường quốc lộ trải dài xuyên thủng bầu không khí nóng bỏng của những chảo lửa sa mạc.

Tuy nhiên các nhà sản xuất cũng không hề quên việc nâng cấp âm thanh một cách toàn diện. Bầu không khí sôi động của mỗi lễ hội là điều không thể không kể tới được tạo nên bởi sự reo hò sôi nổi của những đám đông, những bài nhạc nền với nhiều phong cách từ châu Á tới châu Âu hay kể cả tiếng động cơ và tiếng rít bánh xe cùng những cột khói nghi ngút. Tất cả cùng hòa quyện để tạo nên những ngày hội đua xe có một không hai trên thế giới.

Với những đổi mới đáng kể, ProStreet sẽ là sự bổ sung hấp dẫn và tuyệt vời cho series game nổi tiếng này. Việc hiện thực hóa trò chơi cũng như cắt bỏ những chi tiết không cần thiết để tập chung hơn vào sự tinh tế của đua xe sẽ đáp ứng được nhu cầu của những fan khó tính nhất. Bạn muốn thử cảm giác được lái chiếc xe mình ưa thích hay trở thành ông vua mới trên đường đua, hãy tìm đến Need for Speed – ProStreet.

-MG-



Jeanne d'Arc | Phát hành: SCEA | Phát triển: Level 5 | Thể loại: SRPG | Ngày phát hành: 21-08-2007 | review

JEANNE D'ARC

Thể loại RPG trên PSP ngày trước rất nghèo nàn, về chất lẫn về lượng. Số lượng tựa game hay, có đầu tư về chiều sâu thật sự chỉ đếm hết bằng đầu ngón tay. Có 1 thời gian người ta chỉ nghĩ PSP chỉ là thứ công cụ xem film, nghe nhạc hay là thứ đồ chơi hi-tech hạng sang dành cho dân nhiều tiền lắm của. Thậm chí có người còn xem đó là "PS2 cầm tay" vì các game của PSP đều từ đầu PS2, PS1 cũ port sang. Ngay cả tôi cũng phải xếp xó PSP một thời gian vì lí do tương tự.

Nhưng từ đầu năm nay, các nhà phát triển game có lẽ đã chú ý hơn đến chiếc máy chơi game cầm tay này hơn nhiều khi hàng loạt đầu game được đầu tư rất kĩ cả về đồ họa, âm thanh, cách chơi, cốt truyện ào ạt đổ bộ lên PSP. Dân RPG không khỏi vui mừng vì "cậu ấm" PSP đã có thể chơi được hàng loạt tựa game RPG tốt cả chất và lượng như Riviera: Dragooneer's Aria, Monster Hunter Freedom 2 hay Vahalla Knight. Trong số đó, gây ấn tượng nhất đối với tôi là Jeanne d'Arc. Và nếu bạn là 1 fan của RPG hay hơn nữa là fan của dòng Strategy RPG (game nhập vai chiến thuật) hay Turn-base RPG, tôi nghĩ bạn không thể bỏ qua Jeanne d'Arc.

Cốt truyện:

Chuyện về người nữ anh hùng Jeanne D'Arc của Pháp, người đã lãnh đạo nhân dân Pháp đấu tranh chống quân Anh xâm lược trong cuộc chiến tranh ở những năm đầu thế kỉ 15, là nguồn cảm hứng của không ít game. Nhưng lần này, Level 5 có bước phá cách trong việc xây dựng cốt truyện khi lồng vào yếu tố fantasy cho game. Bạn sẽ không chỉ chiến đấu với những tên lính Anh hung hãn mà còn là những con quái vật, những tên pháp sư hay thậm chí những reaper (Thần Chết) vô cùng khủng khiếp và những thế lực đen tối đứng sau cuộc chiến tranh giữa Anh và Pháp. Jeanne cùng những người bạn sát cánh bên mình cũng được sự giúp đỡ của các sức mạnh siêu nhiên chống lại những thế lực đó. Hãy chơi và cảm nhận, chắc chắn bạn sẽ bị cốt truyện của Jeanne d'Arc cuốn hút ngay từ những màn đầu khi Jeanne nghe được giọng nói bí ẩn chỉ ra con đường mà cô phải đi.

Cách chơi:

Nếu đã chơi qua những game dòng Strategy RPG (như Final Fantasy Tactics, Orge Battle hay Disgaea), Bạn sẽ thấy cách chơi của Jeanne d'arc rất quen thuộc trong bước di chuyển và tấn công theo ô trên màn hình. Tuy nhiên, không phải vì thế Jeanne d'arc trở nên nhàm chán.

Bạn có thể chọn và sử dụng 14 nhân vật trong game . Mỗi nhân vật có các chỉ số, vũ khí và kĩ năng khác nhau mà bạn sẽ phải bỏ thời gian để làm quen. Ví dụ như các nhân vật dùng giáo có thể tấn công được 2 kẻ địch cùng 1 lúc, nhân vật dùng cung thì không thể phản công nhưng có thể tấn công từ rất xa. Lưu ý là đánh từ phía sau hay 2 bên sẽ có lợi hơn đánh ở trước mặt. Ngoài ra bạn có thể trang bị thêm cho các nhân vật này các loại gem khác nhau để tăng cường chỉ số của họ hay kỹ năng bổ sung. Thậm chí bạn sẽ gặp lại con cóc chuyên kết hợp đồ trong Rogue Galaxy – 1 game RPG khác cũng của Level 5.

Game có 2 chức năng đặc biệt trong trận chiến mà bạn phải học và tận dụng nếu muốn giành chiến thắng trong những trận chiến dài và khó khăn sau này: Burning Aura và Unified Guard. Unified Guard làm tăng khả năng phòng thủ của các nhân vật khi cho họ đứng gần nhau, hạn chế tổn thương trong trận đấu. Burning Aura thì giúp tăng khả năng sát thương của 1 nhân vật khi họ đứng đúng vào vị trí của Aura và chỉ tồn tại trong 1 lượt. Bạn cũng có thể gây cho kẻ thù những sát thương đáng kể khi sử dụng Burning Aura hợp lí .

Holy Amor là chức năng thú vị nhất của game. Đây là khả năng cực kì khủng khiếp của 1 vài thành viên trong nhóm của Jeanne d'Arc và là nỗi khiếp sợ của kẻ địch. Khi dùng Holy Amor, các thành viên đó sẽ biến thành những cỗ máy chiến đấu mạnh mẽ có các chỉ số, skill vượt bậc và khả năng God Speed – cho phép tiếp tục di chuyển sau khi hạ được kẻ địch. Thậm chí bạn có thể trong 1 lượt hạ toàn bộ kẻ địch nếu các thành viên phối hợp Holy Amor với nhau .

Đồ họa và âm thanh

Game được trau chuốt đồ họa bóng bẩy, tông màu tươi sáng, thể hiện ngay trong từng màn đấu cùng các đoạn CG mang đậm phong cách Anime. Màn chơi của game có thể "chịu" chuyển động của hơn 20 nhân vật mà không bị giảm khung hình. Các nhận vật cũng được thiết kế theo phong cách Anime. Đã từ lâu, kể từ sau khi chơi Vakyrie Profile trên PSX, tôi lại thấy được 1 game có giọng lồng tiếng cho nhân vật bằng tiếng Anh tốt như thế này. Nhạc nền của game sôi động và làm bạn như cuốn hút theo diễn biến của game, Tôi đã đeo headphone chơi game hàng giờ liền để có thể tận hưởng được những giai điệu hoành tráng.

Nếu bạn đang hay sắp sở hữu 1 chiếc PSP, hãy thử Jeanne d'Arc - game rất đáng nằm trong bộ sưu tập của bạn.

-Atachi-

PlayStation.2

SOUL NOMAD™
& the World Eaters

SOME PEOPLE JUST AREN'T FIT TO PLAY GOD.

Assemble an army to rival the gods!

Explore a tale of intrigue, betrayal, and mayhem!

Create units and customize every aspect of your squads!

SAVE THE WORLD, OR ANNIHILATE EVERYTHING!

AVAILABLE SEPTEMBER 2007
WWW.NISAMERICA.COM

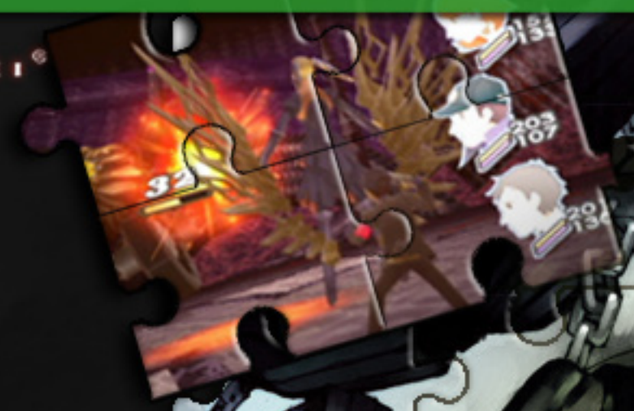
RATING PENDING RP Visit www.esrb.org for updated rating information.

©2007 NIPPON ICHI SOFTWARE INC. All rights reserved.
Licensed to and Published by NIS America, Inc. Distributed exclusively by KOEI Corporation. Soul Nomad is a trademark of NIPPON ICHI SOFTWARE INC.
"PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association.

Persona 3 | Phát hành: Atlus Co. | Phát triển: Atlus Co. | Thể loại: Nhập vai | Ngày phát hành: 14/08/2007 | Preview

SHIN MEGAMI TENSEI®

P3 PERSONA3



Bạn có tin một ngày dài hơn 24 giờ không? Câu hỏi này tưởng chừng ngô nghê, nhưng khi đến với Persona 3, bạn sẽ biết câu ấy không hề có ý đùa cợt tí nào, vì *"khi tiếng chuông 12 giờ đêm vang lên, tất cả yêu ma quỷ quái sẽ đi lại trên mặt đất..."*

Mang dáng vẻ kinh dị

Một khoảng thời gian tồn tại ngoài ngày và đêm, những con quái vật là nguyên nhân gây ra những vụ mất tích bí ẩn, và hơn thế nữa, ngay trong con người bạn cũng tồn tại một con quái vật! Bạn sẽ làm gì?

Persona 3 xoay quanh những bí ẩn về Dark Hour (giờ Hoàng Đạo), khoảng thời gian trung gian giữa ngày và đêm. Khi chính thức hết một ngày, Dark Hour sẽ xuất hiện. Mặt trăng chuyển màu bi ai pha lẫn ma quái, những vệt máu kéo dài khắp mọi nơi. Tất cả mọi người trong Dark Hour lúc đó sẽ chuyển mình vào trong quan tài, không biết đến sự tồn tại của một khoảng thời gian với những con quái vật lúc nhúc bên ngoài. Nhưng cái gì cũng có ngoại lệ của nó, vẫn có những kẻ xấu số đặt chân vào Dark Hour khi tiếng chuông 12h vang lên. Và đó là lí do khiến SEES ra đời.

MATURE 17+ M CONTENT RATED BY ESRB

www.gamevn.com www.gamevn.com

Đòi hỏi sự khéo léo và kinh nghiệm

Ban ngày, bạn là một học sinh bình thường. Nhưng khi đêm xuống, ngôi trường trung học sẽ biến thành ngọn tháp Tartarus kì dị. Điều bạn cần làm là phải khám phá những bí ẩn nằm sâu bên trong ngọn tháp đó. Tuy nhiên, đó là một cuộc phiêu lưu dài ngày vì khi tham gia các trận đánh, nhân vật sẽ bị mệt và buộc phải về nghỉ. Điều này cũng làm Persona 3 trở nên hợp lí hơn một số game khác khi nhân vật gần như không biết "đuối" là gì.

Một trong những phần tôi thích nhất của Persona 3 là deadline: dù bạn có làm gì đi nữa thì thời gian vẫn trôi đi, và khi đến thời điểm nhất định thì bạn sẽ phải đối mặt với các sự kiện đặc biệt hoặc những con boss khó xơi. Trong các game khác, dù kẻ thù nói với bạn rằng ngày mai sẽ là tận thế, hoặc bạn sẽ chết và hàng trăm thứ đại loại thế, thì bạn vẫn có thể ung dung luyện level, hay thậm chí là làm mấy cái nhiệm vụ cho vui, còn boss và hàng tá rắc rối thì cứ để đó từ từ làm.Với Persona 3 thì không như thế, deadline hạn chế việc bạn quá sa đà vào cuộc sống ban ngày (những thú vui bên lề game), đòi hỏi bạn phải có thời gian dành cho Dark Hour nếu không muốn "chết ngắc" một chỗ vì không qua được.

Hệ thống chiến đấu của P3 quay lại kiểu chơi theo lượt truyền thống, một điều làm tôi khá ngạc nhiên vì hiện nay rõ ràng các dòng game khi chơi đều chuyển dần qua dạng Action RPG (ARPG).Với cách chơi theo lượt, màn hình chính sẽ dễ nhận biết và có thời gian cho bạn suy nghĩ hơn về cách đánh. Bạn chỉ có thể điều khiển nhân vật chính, nhưng các nhân vật khác có AI do máy điều khiển cũng rất tuyệt. Bên cạnh đó còn có thêm phần "dàn trận" để bạn có thể điều khiển hành động nhân vật khác theo ý của mình. Nhưng các trận đánh không dễ dàng gì. Một số loại quái vật có những nhược điểm nhất định, và bạn phải tấn công đúng vào điểm ấy mới làm chúng suy yếu, không theo kiểu "chém-bơm-máu-và-chém". Khi tấn công đúng nhược điểm, bạn sẽ có cơ hội sử dụng đòn "hội đồng" All-Out-Attack có sức sát thương lớn hơn nhiều so với các đòn đánh thông thường.

Cái thứ hai tôi muốn nhắc trong game đến là Persona, một trong những đặc trưng của game. Bạn kích hoạt Persona bằng cách cầm một khẩu súng gọi là Evoker và... nã vào đầu mình – hình ảnh khá là kì dị và bạo lực nhưng cũng là phần hút khách của game. Nếu chú ý thì bạn sẽ thấy mỗi nhân vật còn có cách nã vào đầu khác nhau nữa đấy!

Mỗi Persona đều thuộc một nhóm riêng ứng với tên trong các lá bài Tarot. Bạn có thể có những Persona mới và mạnh hơn bằng

cách fuse nó trong Velvet Room hoặc trong Tartarus. Bạn phải lân la làm quen với những người bạn trong cuộc sống ban ngày nhằm kích hoạt các Social Link cao hơn. Mỗi khi bạn hiểu một người bạn hơn, thì Social Link sẽ nâng thêm một cấp, đồng thời Persona của bạn cũng sẽ mạnh hơn. Khi Social Link đến một giới hạn nhất định, bạn sẽ có cơ hội tạo được những persona đứng đầu nhóm bài Tarot.

Phải nói rằng ATLUS quả thật rất táo bạo khi lồng cả hai dạng game hiện nay là dating sim và RPG vào một game duy nhất. Mỗi Social Link là một câu chuyện của mỗi con người, mà bạn thậm chí có thể thấy nó sát bên đời. Nhưng đó cũng không phải là vấn đề chính, một trong những cái hay thật sự của hệ thống Social Link là phần hẹn hò. Nếu bạn biết cách sắp xếp thì suốt cả game bạn sẽ cua được 5-6 cô là ít. Và cô nào cũng yêu bạn thật lòng, kết thúc của câu chuyện lúc nào cũng là trong phòng riêng của cô bạn và... tèn tén ten mới hay chứ! Dĩ nhiên có một số người sẽ phản đối nhưng do đã nhán nhãn ESRB là "Mature" nên cũng đành chịu. Nhưng vì Social Link quá "hấp dẫn" như thế nên ATLUS mới phải có dead-line, nhằm tạo sự cân bằng trong game kẻo người chơi hứng quá lại sa đà trong phần này thì hỏng cả game!

Nhưng game cũng có cái hạn chế của nó,một trong những điều khiến tôi khó chịu là mình phải lang thang suốt trong cái tháp với các ngóc ngách quen thuộc đến mức nhàm chán dù mỗi một tầng là một con đường khác nhau. Còn ban ngày thì chỉ có thể quanh quẩn trong các địa điểm quen thuộc tại thành phố. Giá mà có thể di chuyển đến nhiều địa điểm hơn thì game hẳn sẽ thú vị hơn...

Đồ họa - phong cách anime

Các đoạn phim được thể hiện khá tuyệt với chất lượng không thua gì các đoạn AMV hiện tại, thể hiện được phần nào tâm trạng của nhân vật hay sắc thái kì bí của game. Nhưng phần đồ họa của game vẫn chưa làm tôi thật sự hài lòng, thú thật là tôi hơi thất vọng về phần này vì Persona 3 là một trong những game cuối cùng của hệ máy PS2. Những tưởng đồ họa phải bứt phá hơn hẳn những phần trước của nó như Nocturne hay Devil Summoner, nhưng thật sự Persona 3 chỉ dừng lại ở mức trung bình khá. Hi vọng những bản sau của dòng game Shin Megami Tensei thì ATLUS sẽ chú ý hơn về phần này...

Âm nhạc - điểm nhấn của game

Một trong những điều ngạc nhiên nhất là Persona 3 được chăm chút rất kĩ lưỡng về phần âm nhạc, thậm chí có cả các đoạn rap chèn vào trong các track nhạc hẳn hoi. Nếu Ar Tonelico mang âm hưởng nhẹ nhàng và sâu lắng thì Persona với phần âm nhạc mang đậm phong cách trẻ trung và sôi nổi, nhưng cũng có những khúc nhạc trầm bổng tô điểm thêm cho cái hay của game. Tôi vốn không quan tâm lắm đến phần âm nhạc trong những dòng game trước của ATLUS, nhưng Persona 3 đã khiến tôi phải suy nghĩ lại. Phần lồng tiếng cũng rất tuyệt, dù là bản tiếng Anh hay tiếng Nhật đều tạo được cái hồn cho các nhân vật trong game. Đây là một trong những game hiếm hoi mà tôi cảm thấy hoàn hảo ở cả giọng lồng bản tiếng Anh và tiếng Nhật.

Quả thật, Persona 3 là một trong những game RPG của PS2 hay nhất mà tôi từng chơi. Tôi đã cố tìm thêm một số khuyết điểm khác của game, thậm chí chơi lại đến lần thứ hai nhưng đành phải công nhận ATLUS đã tạo ra một game thật sự xuất sắc và đáng chơi. Nếu bạn là người yêu thích dòng game RPG và thích một tí mùi vị thử thách thì làm sao có thể bỏ qua được.

-Genius_Ranza-

Ưu điểm

- Cốt truyện game hay
- Hệ thống dating sim mới lạ
- Phần nhạc được chọn lọc kĩ lưỡng
- New game+ sau khi hoàn thành game

Khuyết điểm

- Đồ họa thuộc dạng trung bình
- Rất khó với những người mới
- Chỉ có 2 kết thúc duy nhất, khá ít so với các bản trước đó
- Các đoạn phim hơi ngắn

Nghe ca khúc "Burn my dread" - Opening theme

Persona 3: FES

Là phiên bản mở rộng của game với thêm 30 giờ chơi nữa, đồng thời cũng có thêm nhiều nhiệm vụ mới, các nhân vật mới, các persona mới. File save của bản Persona có thể load được trong Persona 3: FES và chơi tiếp như bình thường.

Một điểm đặc biệt của Persona 3: FES là Episode Aegis, với mục tiêu đi về quá khứ để cứu nhân vật chính. Episode Aegis cũng giải thích những bí mật chưa được giải thích cặn kẽ trong game như xuất xứ của Shadow, điều gì đã xảy ra với nhân vật chính khi kích hoạt "Great Seal" nhằm ngăn chặn Nyx hủy diệt thế giới.

Sau khi bản FES được tung ra đã có nhiều lời tranh luận gay gắt,quyết định rằng đâu mới thật sự là kết thúc thật sự của Persona 3. Chỉ biết một điều rằng kết thúc của Persona 3: FES không dễ chịu gì với những người ưa thích "good ending".

Từ ngữ "chuyên dụng"

Dark Hour: giờ Hoàng Đạo, hay còn gọi là giờ " thiêng "... vì các con boss đều liên quan đến những cái tên trong lá bài Tarot.

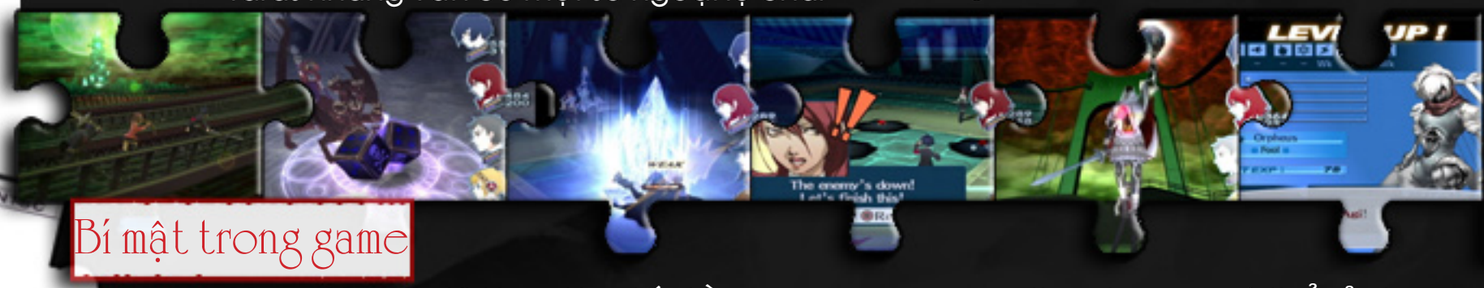
Fuse: hệ thống đặc trưng của dòng game Shin Megami Tensei. Bạn dùng những loại quái vật sẵn có để dung hợp chúng với nhau nhằm tạo ra những con vật mới mạnh hơn, có những kĩ năng đặc biệt của các loại quái vật được trộn lẫn trước đó.

Shadow: Các quái vật trong game, xuất hiện sau khi Dark Hour mở ra. Thường thì các Shadow hay lẩn quẩn trong Tartarus nhưng vẫn có một số ngoại lệ chui ra ngoài tấn công người thường.

SEES: Tên đầy đủ Specialized Extracurricular Execution Squad. Đây là tổ chức mà nhân vật chính tham gia, có nhiệm vụ tiêu diệt Shadow và phá hủy Dark Hour nhằm bảo vệ mọi người.

Velvet Room: căn phòng đặc biệt để bạn nhận quest và fuse Persona.

Persona: Những linh thần hộ mệnh trong game. Các Persona thường có những cái tên liên quan đến các truyền thuyết Âu-Á với số lượng rất đồ sộ. Đây cũng là một nét đặc trưng trong dòng game Shin Megami Tensei.



Bí mật trong game

Monad Depth: Khi bạn lên đến tầng cao nhất của Tartarus, tại đại sảnh sẽ xuất hiện thêm một cánh cổng lớn phía bên phải. Đấy chính là nơi tụ tập những Shadow mạnh nhất trong game và cũng là nơi tìm được những vũ khí cuối của các nhân vật.

Boss khó nhất game: Nhiều bạn nghĩ rằng đó là The Reaper? Câu trả lời là... sai,trong lần new game +. Khi hoàn tất 54 quest của Elizabeth sẽ xuất hiện nhiệm vụ cuối cùng số 55 là hạ Elizabeth. Bạn sử dụng một mình nhân vật chính đi lên tầng 10 trong Monad, cũng là tầng cao nhất sẽ gặp Elizabeth tại đó. HP của cô ta là 20.000, chúc bạn may mắn khi solo với cô ta.

Tuyệt chiêu mạnh nhất game: Fuse được Lucifer và Satan và để trong nhóm Persona mang theo bạn sẽ có thể sử dụng đòn mạnh nhất game: Armageddon. Tuyệt chiêu này trừ 9999HP của tất cả mọi đối thủ nhưng đồng thời cũng làm bạn mất toàn bộ SP. Để khắc phục, bạn cần skill Victory Cry của Lucifer (skill cuối cùng trong bảng skill của Lucifer, có năng lực hồi phục toàn bộ SP và HP sau trận đấu).

Messiah: "kho tàng" trong game. Khi fuse được Messiah, bạn luyện nó gần lên Level, sau đó vào Velvet Room và lưu dữ liệu của Messiah lại. Mỗi lần lên Level về sau, Messiah sẽ tặng bạn những món đồ hỗ trợ mạnh nhất game. Món đồ có giá trị nhất là viên ngọc tránh khỏi tất cả đòn tấn công trừ đòn Almighty. Tuy nhiên xác suất trúng viên này chỉ có 1%.

GEKKOUKAN HIGH SCHOOL
Since 1982

S.E.E.S.

SPECIALIZED EXTRACURRICULAR EXECUTION SQUAD

NHÂN VẬT CHÍNH

Lồng tiếng:
- Akira Ishida *(Japanese)*
- Yuri Lowenthal *(English)*

Persona:
Orpheus của *The Fool arcanum*, *Thanatos* của *Death arcanum*, *Messiah* của *Judgement arcanum*

Là một học sinh chuyển đến trường trung học Gekkoukan vào tháng 4/2009, đã đánh thức khả năng triệu gọi Persona sau khi một Shadow tấn công vào kí túc xá. Không như những nhân vật khác, do đã kí giao kèo với Igor trong Velvet Room nên nhân vật chính có khả năng thay đổi Persona trong các trận chiến và tạo được các Persona khác mạnh hơn. Nhân vật chính có một bí mật ẩn sâu trong quá khứ, về mối liên hệ giữa cậu và một cậu bé bí ẩn tên Pharos thường gặp trong giấc mơ. Trong manga của Shuji Sogabe, nhân vật chính có tên là Minato Arisato.

Lồng tiếng:
- Rie Tanaka *(Japanese)*
- Tara Platt *(English)*

Persona:
Penthesilea,Artemisia của *The Empress arcanum*

Là con gái độc nhất trong gia đình người đứng đầu tập đoàn Kijiro Group và là hội trưởng hội học sinh, thông minh, sắc sảo và gần như hoàn hảo ở mọi mặt. Mitsuru là một trong những thành viên đầu tiên của SEES, cố gắng tiêu diệt Shadow và Dark Hour nhằm chuộc lại lỗi lầm do ông nội mình gây ra. Mitsuru có mối quan hệ ban đầu không tốt lắm với Yukari nhưng càng về sau mối quan hệ này được cải thiện dần.

MITSURU KIRIJOU

Lồng tiếng:
- Megumi Toyoguchi *(Japanese)*
- Michelle Ruff *(English)*

Persona:
Io, Isis của *The Lovers arcanum*

Bạn cùng lớp và cùng kí túc xá của nhân vật chính, cũng là đội trưởng của câu lạc bộ bắn cung tại trường. Yukari có một người cha làm trong Kijiro Group nhưng đã chết trong một tai nạn 10 năm về trước. Cô tham gia SEES để tìm hiểu nguyên nhân cái chết của cha mình. Yukari có mối quan hệ không tốt với mẹ lắm sau khi người cha qua đời.

YUKARI TAKEBA

Bạn cùng lớp nhân vật chính, khá hài hước và trẻ con. Được Akihiko phát hiện ra cũng có năng lực triệu hồi Persona nên về sau cũng chuyển vào kí túc xá và gia nhập SEES. Trong suốt hành trình của game, nhiều chuyện đã xảy ra với Junpei và cậu cũng thay đổi nhiều, nhưng cái tính trẻ con rốt cuộc vẫn không đổi được.

Lồng tiếng:
- Toriumi Kosuke *(Japanese)*
- Vic Mignogna *(English)*

Persona:
Hermes,Trismegistus của *The Magician arcanum*

JUNPEI IORI

AKIHIKO SANADA

Đội trưởng câu lạc bộ boxing. Rất đẹp trai, phong độ nên được nhiều cô gái để ý đến nhưng Akihiko không quan tâm lắm. Akihiko cũng là một trong những thành viên đầu tiên của SEES. Akihiko có nhược điểm là khá háo thắng, kết hợp với cái tính trẻ con của Junpei gây ra khá nhiều vụ dở khóc dở cười sau này, đồng thời anh chàng cũng khá là e dè Mitsuru...

Lồng tiếng:
- Hikaru Midorikawa *(Japanese)*
- Liam O'Brien *(English)*

Persona:
Polydeuces, Caesar của *The Emperor arcanum*

KEN AMADA

Là thành viên nhỏ tuổi nhất trong SEES. Do mất mẹ từ sớm nên Ken sớm trưởng thành hơn các bạn đồng trang lứa rất nhiều. Ban đầu cậu gia nhập SEES chỉ để giết Shinjiro trả thù cho cái chết của mẹ, nhưng mọi việc không theo ý muốn của cậu. Về sau Ken tái gia nhập SEES với ý muốn bảo vệ mọi người...

Lồng tiếng:
- Megumi Ogata *(Japanese)*
- Mona Marshall *(English)*

Persona:
Nemesis, Kala-Nemi của *Justice arcanum*

FUUKA YAMAGISHI

Lồng tiếng:
- Mamiko Noto *(Japanese)*
- Mela Lee *(English)*

Persona:
Lucia, Juno của *The Priestess arcanum*

Fuuka là một cô gái khá e thẹn và mắc cỡ. Không như những nhân vật khác trong game, cô giữ nhiệm vụ hỗ trợ và dò tìm trong Tartarus. Khi gia nhập SEES, Fuuka cũng dần thay đổi và cải thiện dần các mối quan hệ xung quanh. Tuy là một người rất tốt bụng nhưng chả ai muốn ăn những món do cô nấu...

AEGIS-AIGIS

Lồng tiếng:
- Maaya Sakamoto *(Japanese)*
- Karen Strassman *(English)*

Persona:
Palladion, Athena của *The Chariot arcanum*

Là "vũ khí" tiêu diệt Shadow ở dạng người (Anti-Shadow weapon). Aegis ban đầu vô cảm và rất khó gần các thành viên khác trong SEES. Aegis lại rất quan tâm đến nhân vật chính.Về sau, do ảnh hưởng từ nhân vật chính và các thành viên khác mà Aegis dần dần thay đổi, cô tìm ra được ý nghĩa của đời mình và ở cuối game, theo ý nghĩa nào đó, Aegis đã hoàn toàn trở thành con người. Aegis có quá khứ liên quan đến cái chết của cha mẹ nhân vật chính trong tai nạn giao thông 10 năm về trước.

SHINJIROU ARAGAKI

Lồng tiếng:
- Kazuya Nakai *(Japanese)*
- Grant George *(English)*

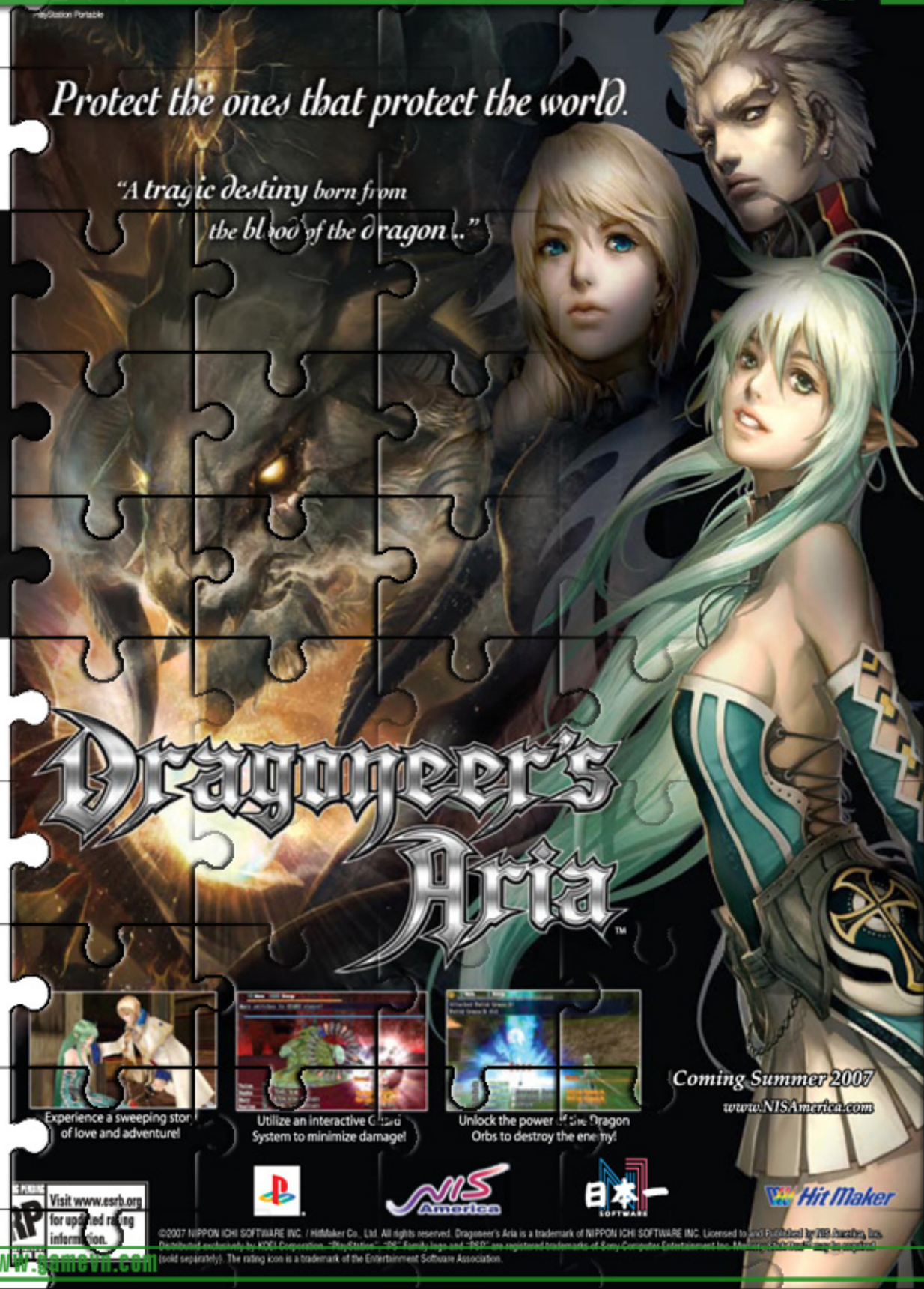
Persona:
Castor của *The Hierophant arcanum*

Là một trong những thành viên đầu tiên của SEES, nhưng sau đó đã rời đội vì mặc cảm tội lỗi của mình khi Persona mất điều khiển và giết mẹ của Ken. Là một con người khó gần nhưng thật ra rất tốt bụng, là bạn tốt của Akihiko và quyết định tái gia nhập SEES khi biết Ken đã gia nhập nhóm. Về sau, Shinjiro chết sau một đợt chạm trán với Strega, nhưng ấn tượng của cậu không hề phai mờ trong lòng mọi người.

KOROMARU

Persona:
Cerberus của *Strength arcanum*

Là một con chó cực kì thông minh. Chủ cũ của nó là người giữ đền trong thành phố. Khi chủ chết, Koromaru vẫn trông coi ngôi đền như khi chủ còn sống. Sau một trận chiến tiêu diệt Shadow để bảo vệ ngôi đền, kĩ năng triệu hồi persona của Koromaru thức tỉnh và gia nhập SEES về sau.



www.gamevn.com

Naruto: Ultimate Ninja 2 | **Phát hành:** Cyber Connect 2 | **Phát triển:** Namco Bandai Game | **Thể loại:** Đối kháng | **Ngày phát hành:** 12/06/2007 | Preview

Cho đến nay, câu chuyện về chú ninja Naruto nổi tiếng vẫn tiếp tục là một đề tài ăn khách cho các nhà làm game, nhất là thể loại đối kháng. Gần đây nhất có thể kể đến là Naruto: Ultimate Ninja 2 (UN2) với cốt truyện nối tiếp theo phiên bản trước. Nhưng liệu những cải tiến của nhà làm game có làm vừa lòng người chơi ở lần ra mắt thứ hai này.

Vẫn giữ nguyên hình thức đấu võ đối kháng, các trận đấu trong game luôn diễn ra ở tốc độ rất cao. Từ bay, nhảy, chạy hay phi thân v.v. đều thế hiện đúng chất của 1 trận đấu Ninja đích thực! Đây chính là ưu điểm lớn nhất từ phiên bản trước mà cho đến nay Namco Bandai vẫn còn giữ nguyên vẹn! Cốt truyện của game dựa hoàn toàn vào nội dung của bộ truyện tranh này. Tuy nhiên, đa phần đều là song đấu với nhau trong những điều kiện khó khăn mà ngoài ra không có gì nhiều. Nếu chịu khó hoàn thành đầy đủ phần cốt truyện bạn sẽ "mở" (unlock) được các nhân vật trong phần VS Mode, với số lượng nhân vật tăng gấp đôi so với bản trước.

Tuy nhiên, điều đáng tiếc là UN2 không có nhiều cải tiến trong lối đánh. Những pha hành động, tất cả dường như đều được... bê nguyên xi từ phiên bản cũ và chỉ thêm thắt một chút "màu mỡ". Thậm chí ngay cả những "chiêu thức đặc biệt" (các tuyệt kỹ đòi hỏi năng lượng Chakra) cũng y như trước, không thay đổi gì nhiều. Một điều đáng nói là hình như các nhà sản xuất quá chú trọng vào những tuyệt kỹ này, trong khi đa phần người chơi đều... không hài lòng cho lắm! Người viết không phủ nhận nó rất hay, được đầu tư rất kỹ, nhưng lại bị lạm dụng quá mức, dần dà khiến các trận đấu trong game diễn biến với tốc độ chậm lại, chưa kể gây nhàm chán. Ở UN2 lần này, nhà sản xuất cũng bổ sung thêm tính năng nhập vai cho game. Bạn có thể di chuyển từ vùng đất này sang vùng đất khác, tìm gặp và nói chuyện với các NPC để nhận quest. Phần thưởng thường là Ryo (đơn vị tiền tệ trong game) hay một chiêu thức bí mật nào đó (Jutsu), chưa kể nếu mệt mỏi với các trận đánh, tại sao bạn không thử vận may của mình với trò chơi quay số (Slot Machine) ? Hay chỉ đơn thuần tham gia các minigame nhỏ rải rác quanh làng ? Phần thưởng cũng ko tệ đâu đấy!

Hệ thống nhiệm vụ giờ đây không còn khô khan như phiên bản trước nữa mà bạn phải đi tìm gặp đúng người NPC đó để thực hiện. Điều thú vị là ngoài Ryo ra, bạn còn nhận được một số điểm nhất định để từ đó có thể tự xây dựng nhân vật mình thích theo ý mình (như tăng chỉ số Atk, Def, Chakra, Speed..v..v). Các thông số này sẽ được áp dụng trong cả chế độ VS Mode. Bạn cũng không cần phải làm nhiệm vụ đơn thuần từ dễ đến khó nữa, mà có thể bắt tay làm ngay các nhiệm vụ vừa sức mình (như không cần phải làm Rank D trước khi làm được Rank C). Ngoài ra, còn có loại nhiệm vụ Infiinite Mission, có thể nói loại nhiệm vụ này là nơi tốt nhất để "cày kéo" nhân vật của mình. Vì điều kiện để hoàn thành cũng như phần thưởng thay đổi liên tục, có khi điều kiện rất dễ mà điểm thưởng rất cao! Rất thích hợp cho những người đã chơi lâu, nhất là đã chơi qua phiên bản cũ.

Đồ hoạ - Âm thanh

Riêng về phần này UN2 đã không làm người chơi thất vọng, ngược lại, rất tuyệt vời! Vẫn là cơ chế đồ hoạ hoạt hình cel-shaded nhưng nay được nhà sản xuất trau chuốt hơn nữa, khiến cho bạn có cảm giác như sống trong một thế giới của bộ truyện tranh Naruto thực sự! Vẫn là khung cảnh hữu tình của ngôi làng Mộc Diệp, ánh hoàng hôn dịu dàng trong xứ sở Sương mù, hay nét tấp

nập trong thị trấn Tankazu...Nhìn chung phần đồ hoạ game đã làm rất tốt, hấp dẫn người chơi và có lẽ không thể chê vào đâu được.

Phần mảng âm thanh tạm ổn, với những bài hát cũ cộng thêm vài bài mới. Tuy nhiên chúng vẫn còn lặp lại quá nhiều, dễ gây nhàm chán sau vài lần nghe. Các nhân vật được lồng tiếng khá tốt, tuy rằng nếu bạn chơi bản English thì sẽ nghe không hay bằng giọng của Japan chính hiệu.

-Hei-

Bạn đã hài lòng?

Đó là câu hỏi đặt ra cho những fan Naruto khi thưởng thức phiên bản thứ 2 này, cải tiến cũng rất nhiều nhưng khuyết điểm lưu lại từ bản trước vẫn còn quá lớn. Tuy nhiên, một khi đã là fan gạo cội của bộ truyện Naruto cũng như dòng game này thì đây vẫn là một phiên bản rất đáng để chơi. Tại sao không cùng ngồi với bạn thân và thử vài trận xem nào ? Cảm giác sẽ rất thú vị đấy!

Ưu điểm:

- Bổ sung tính năng nhập vai, xây dựng nhân vật.
- Đồ hoạ tuyệt đẹp, đậm chất manga.
- Tốc độ trận đấu rất cao.

Khuyết điểm:

- Những tuyệt chiêu đặc biệt (sử dụng Chakra) làm mất hay trong những đòn đánh.
- Không có khác biệt gì nhiều so với phiên bản cũ.
- Ít có giá trị chơi lại.

GOL
Game Online News

Huxley

Crazy Tao

Ngày 13-9-2007 vừa qua, công ty giải trí trực tuyến toàn cầu WEBZEN Inc. đã ra thông báo chính thức bước vào giai đoạn Close Beta game Huxley™ ở Hàn Quốc, một game trực tuyến nhiều người chơi theo phong cách bắn súng góc nhìn người thứ nhất (MMOFPS) được mong đợi nhất của công ty này.

Bắt đầu từ ngày 13 và hoạt động trong 5 ngày, những người tham gia test Hàn Quốc đã được phép kết nối vào Huxley từ 2 p.m tới nửa đêm. Con số 999 người tham gia test may mắn được chọn sau đợt đăng ký trên trang chủ từ ngày 28 tháng 8 tới 6 tháng 9 năm 2007. Lần đầu tiên, những người chơi thử (tester) đã có cơ hội trải nghiệm nhân vật của mình qua nhiều chế độ chơi đa dạng khác nhau ví dụ như những trận đấu sống còn giữa đồng đội, hoặc chiếm đóng hệ thống rada, kết hợp với những nhiệm vụ trên đường đi.

Không giống tiêu chuẩn của việc test game, khi mà những người chơi phải bắt đầu từ cấp 1, đợt tham gia test Huxley này cho phép 999 người chơi tham gia vào game với nhân vật cấp 19. Người chơi có thể cầm những vũ khí cao cấp và sử dụng hệ thống phòng thủ tốt nhằm cảm nhận các kỹ năng bổ sung đa dạng khác trong một game bắn súng góc nhìn người thứ nhất.

Bên cạnh đó, những người tham gia test đợt close beta này còn có cơ hội đạt được nhiều phần thưởng có giá trị bao gồm một màn hình 22 inch, hai card GEFORCE 8600GT và 5 mouse chơi game sành điệu.

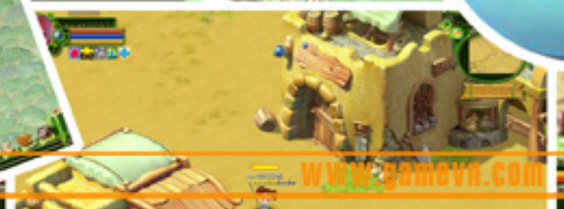
-GamePRO.-

Crazy Tao | Phát hành: TQ Digital Entertainment | Phát triển: TQ Digital Entertainment | Thể loại: MMORPG | Ngày phát hành: TBA

Crazy Tao

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Crazy Tao là trò chơi MMORPG dựa theo nền văn minh và lịch sử của Trung Quốc do TQ Digital Entertainment phát triển. Trong thế giới của Crazy Tao, bạn có thể tìm được một mối tình lãng mạn, nhận nuôi những con thú cưng đáng yêu và tự đưa chính bạn vào trong thế giới huyền bí độc nhất vô nhị của Taoism. Bạn sẽ cảm nhận được sức mạnh và phép thuật – hiện thân của nền văn minh Trung Hoa khi chơi Crazy Tao...

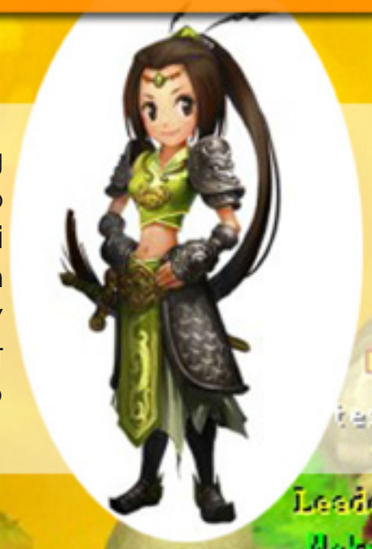


TRUYỀN THUYẾT CRAZY TAO

Thời xưa, con người sống trong một thế giới nọ không phải là Crazy Tao. Tên vua độc ác đã thả những con quái vật đã từng bị phong ấn từ hàng ngàn năm trước và trở thành một "Deathless Demon" đáng sợ. Nỗi kinh hoàng mà bọn quỷ dữ gây ra buộc những người sống sót phải tìm kiếm một thế giới tốt hơn. Họ tìm ra Time Crack, và đến được thế giới thần thoại này trong niềm vui sướng tột cùng. Từ lúc này Loài người và King of Animals (vua của các loài vật) đồng lòng chung sống hòa thuận trong thế giới Crazy Tao.

Tuy nhiên, sau nhiều năm, Deathless Demon cùng đám quái vật tay sai đã mò được vào trong thế giới Crazy Tao. Trong trận chiến bảo vệ thế giới Crazy Tao, cả King of Animals và Deathless Demon đều tử trận. Nhưng cuộc chiến giữa Thiện và Ác mới chỉ bắt đầu, vì một số tên đã kịp ẩn náu trong thế giới Crazy Tao, thế nên cuộc đấu tranh vì hòa bình lại tiếp diễn...

NHÂN VẬT



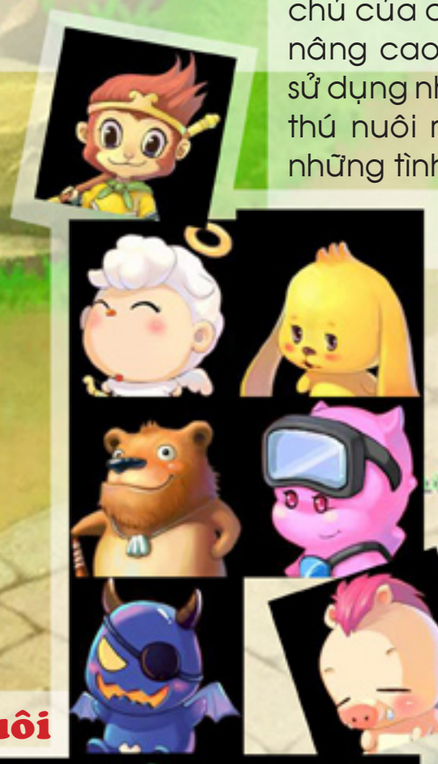
Hero (anh hùng): là những bậc thầy về cận chiến, thích hợp với mọi loại vũ khí. Họ là những đối thủ vô cùng khỏe mạnh và mãnh liệt. Những chiến binh cần cù này có khả năng cảnh giác cao và rất đáng tin cậy với những ai được họ giúp đỡ.

Shaman (pháp sư): là những người không màng tới tiếng tăm và của cải, nhưng lại có khả năng sử dụng phép thuật. Họ cách ly chính bản thân mình với thế giới, lựa chọn cuộc sống tao nhã để nghiên cứu nghệ thuật thần bí cổ. Shaman là những chuyên gia sử dụng gậy phép thuật và có thể lợi dụng bất cứ thứ gì có thể mang lại sự thuận lợi cho họ, thậm chí một cọng rơm cũng có thể trở thành một thứ vũ khí vô hình.

Những con vật nuôi đều có những nét đặc thù và khí chất khác nhau. Tùy theo những điểm đặc biệt này, con người có thể sử dụng chúng một cách tinh thông khi chiến đấu với quái vật. Những kĩ năng mới được phát hiện và tung ra chống lại bọn quái vật khi bạn hành động cùng con vật cưng của mình. Sau khi xây dựng được một tình bạn có ý nghĩa, vật nuôi và chủ của chúng sẽ sát cánh bên nhau nhằm nâng cao sức mạnh. Ngoài ra, bằng cách sử dụng những tinh thể ma thuật, những thú nuôi mới sẽ được sinh ra, tạo nên những tình bạn và khả năng mới.

Khi King of Animals chết, mỗi cư dân Taoist đã hứa rằng họ sẽ bảo vệ sự bình yên của thế giới Crazy Tao. Cùng với những con vật cưng của mình, con người sẽ cố gắng hết sức để đánh bại lũ quái vật tàn ác và sống trong hòa thuận với loài vật mãi mãi.

-Azzurramilano-



Các loại thú nuôi

THÚ NUÔI

Những con vật nuôi trong Crazy Tao World chính là những người bạn gần gũi nhất với con người. Chúng có đầy đủ những tuyệt kĩ độc đáo và những kĩ năng đáng chú ý với từng con riêng biệt. Mặc dù có sự liên minh với con người nhưng đôi khi chúng vẫn rất bất thường và khó thuần phục. Một số còn đứng về phe quỷ và trở thành những con rối cho lũ quái vật. Nhưng sự ràng buộc tồn tại giữa con người và những con thú cưng của họ lại một lần nữa chiến thắng. Chúng vẫn sẽ là một trong người bạn đáng tin cậy nhất của bạn và bảo vệ bạn với sự tận tụy hết mực.

PHẦN CỨNG

GeForce 8800 GTS Fatal1ty
DualShock 3

FATAL1TY 8800 GTS

XFX vừa giới thiệu card đồ họa mới nhất thuộc dòng sản phẩm Fatal1ty sử dụng GPU GeForce 8800 320MB. Mặc dù có thiết kế bo mạch tiêu chuẩn của nVIDIA nhưng được trang trí bằng decal đỏ rất đẹp mắt.

Do được xây dựng trên nền GPU G80 của nVIDIA nên sản phẩm có 96 bộ xử lý đổ bóng, điểm thú vị của 8800 GTS Fatal1ty là có xung nhịp hoạt động gần sát với 8800 Ultra cao cấp: Core: 650 MHz, RAM: 2GHz. Xung nhịp đổ bóng là 1500MHz. Sự kết hợp giữa mức 2GHz và giao tiếp 320bit đảm bảo băng thông RAM đồ họa lên tới 80Gb/giây.

Phiên bản 8800GTS Fatal1ty dĩ nhiên không thể bằng được 8800Ultra, tuy nhiên tốc độ của nó dễ dàng vượt qua hẳn các đồng đội khác. Theo XFX, Fatal1ty nhanh hơn 30% so với 8800GTS tiêu chuẩn.

Tương tự như GeForce 8 khác, sản phẩm hỗ trợ DX10 và Shader Model 4.0. XFX trang bị 2 cổng DVI Dual-link, TV-Out. Dự kiến giá sẽ vào khoảng 349 Euro tuy nhiên hiện tại sản phẩm chưa có mặt trên thị trường.

-kinas-

FATAL1TY

SIXAXIS + SHOCK... DUALSHOCK 3

Nếu là 1 Fan của dòng console Playstation, bạn chắc hẳn sẽ biết đến vụ kiện tác quyền giữa Immersion và Sony đối với tay cầm Dual Shock. Năm 2002, cả Sony và Microsoft đều vướng vào vòng pháp lý khi đã áp dụng trái phép tính năng rung (vibration functions) đối với sản phẩm tay cầm dành cho hệ máy game của mỗi hãng. Microsoft "khôn ngoan" chấp nhận dàn xếp với Immersion nhưng Sony vẫn kiên quyết "đấu tranh" nhưng công lý đã ko đứng về phía "ông lớn" của làng Game, Sony bị xử phải bồi thường cho Immersion 1 khoản tiền lớn ước tính chừng hơn 82 triệu dollar.

Tại E3 2006, Sony đã tuyên bố sẽ không áp dụng tính năng rung cho tay cầm của Playstation 3, đó là 1 điều hết sức đáng tiếc cho dù sau đó đã có những sản phẩm thay thế nhưng ấn tượng về tay cầm Dual Shock đã trở thành 1 phần ko thể thiếu cho những người say mê Playstation.

Tuy vậy, vào hội chợ Game TGS 2007, Sony đã ra mắt sản phẩm tay cầm "vừa mới vừa cũ", Dualshock 3. Đó là 1 điều ngoài sức tưởng tượng vì sau khi đem nhau ra toà án ít lâu, 2 hãng Sony và Immersion đã lại có thể ngồi vào bàn để đàm phán về vấn đề tương lai tay cầm của hệ máy game vào loại ăn khách nhất hiện nay, Playstation 3. Đây thật sự là 1 điều đáng mừng cho Fan của hệ máy Playstation vì thiếu đi tính năng rung, PS3 đã trở nên lạc hậu so với 2 đối thủ cạnh tranh trực tiếp như Xbox 360 trực thuộc Microsoft và Wii của Nintendo.

Sony và Immersion đều hài lòng trước việc hợp tác giữa đôi bên. Chủ tịch của Immersion, ông Victor Viegas tỏ ra vui mừng khi được hợp tác với Sony. Phía Sony cũng tin rằng việc hợp tác này sẽ mở ra những hướng phát triển mới cho Playstation 3. Theo ước tính, vụ hợp tác này sẽ giúp Immersion thu về hơn 97 triệu dollar và phía Sony đã trả trước 30 triệu dollar cho việc mua bản quyền công nghệ.

Sản phẩm Dualshock 3 có bề ngoài trông khá giống với tay cầm Dual Shock 2, được thiết kế theo công nghệ không dây (Wireless). Dual Shock 3 chính là sản phẩm kết hợp tính năng rung và công nghệ six-axis. Trọng lượng nặng hơn tay cầm Sixaxis trước đây. Một số cấu trúc đã được thay đổi nhưng các Fan hâm mộ quan tâm nhiều đến sự khác biệt giữa tính năng rung giữa Dual Shock 3 so với Dual Shock 2. Nhận xét ban đầu thì vẫn chưa có thay đổi đáng kể dù các nhà chức trách vẫn úp mở về tay cầm mới. Rất nhiều ý kiến trái chiều về tay cầm Dual Shock 3, 1 số hoài nghi về sản phẩm mới của Sony, số khác lại tích cực ủng hộ sự quay trở lại này.

Như vậy, sẽ có khá nhiều game được tích hợp tính năng rung với tay cầm Dual Shock 3, tiêu biểu có thể kể đến Devil May Cry 4, Metal Gear Solid 4, Dynasty Warriors 6, Assassin's Creed, v.v. ...

Sự trở lại của Dual Shock 3 như 1 dấu hỏi lớn. Xem chừng phải đợi vài tháng nữa để những sản phẩm tích hợp tính năng rung với DS3 như DMC4, MGS4 hoàn tất câu hỏi này.

-yugi_hiro-

DUALSHOCK

ICGAMERS

THƯ GIÃN

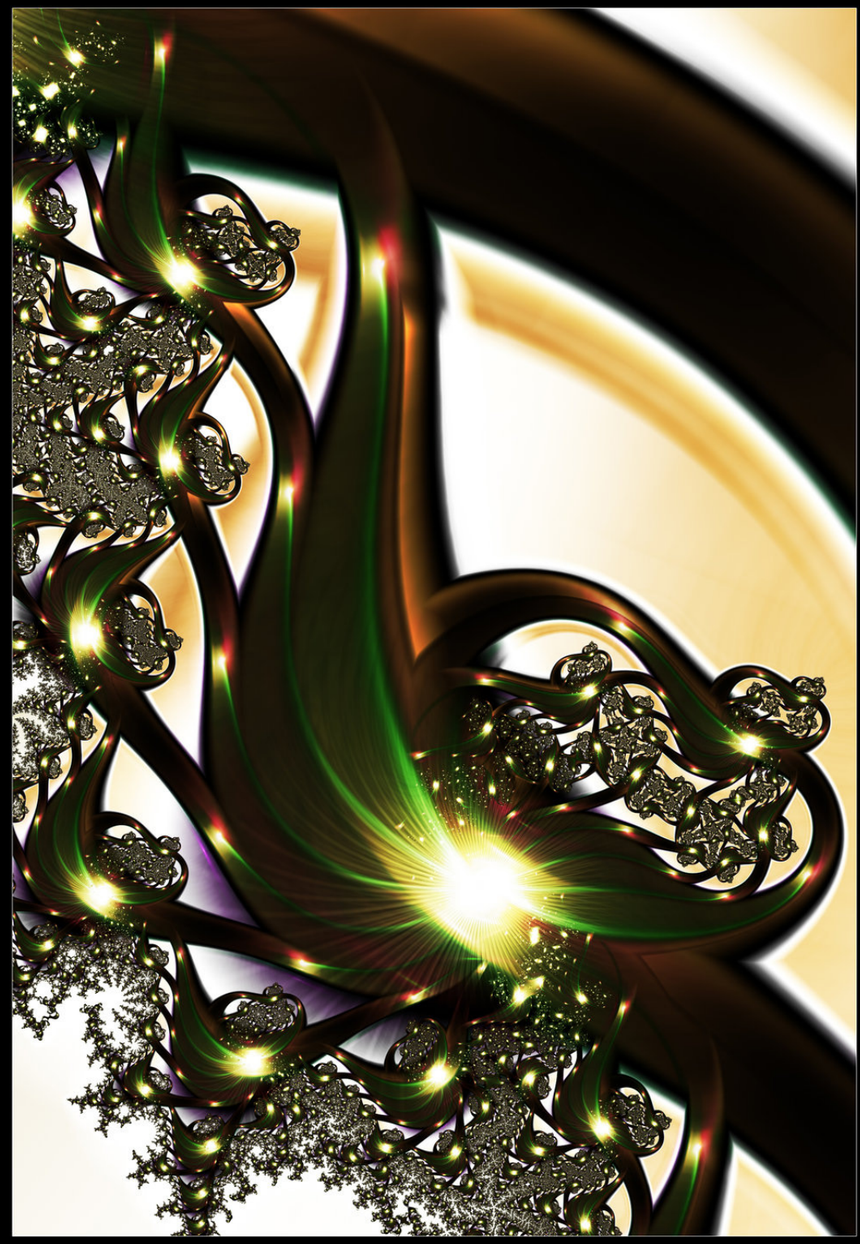
Fan's Art

Số này chúng tôi tiếp tục giới thiệu những *art-work* của thành viên **Nikita Kabuto**, đặc biệt có sự xuất hiện của những tác phẩm *fractal* của thành viên **Kiug**.

Tạp chí luôn khuyến khích mọi thành viên GameVN gửi những tác phẩm của chính bạn để mọi người được thưởng thức...

DREAM OR REALITY

COPYRIGHT BY KIUG© 2007

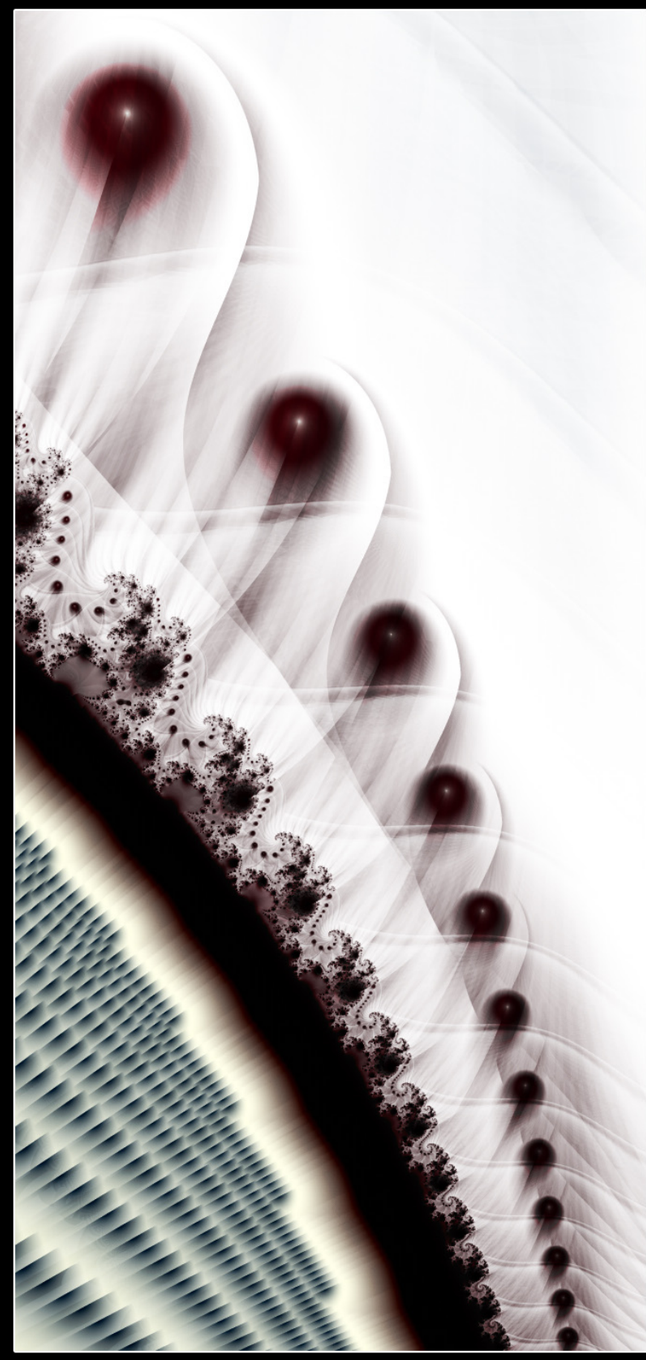


MELODIES OF FRACTAL

COPYRIGHT BY KIUG©2007

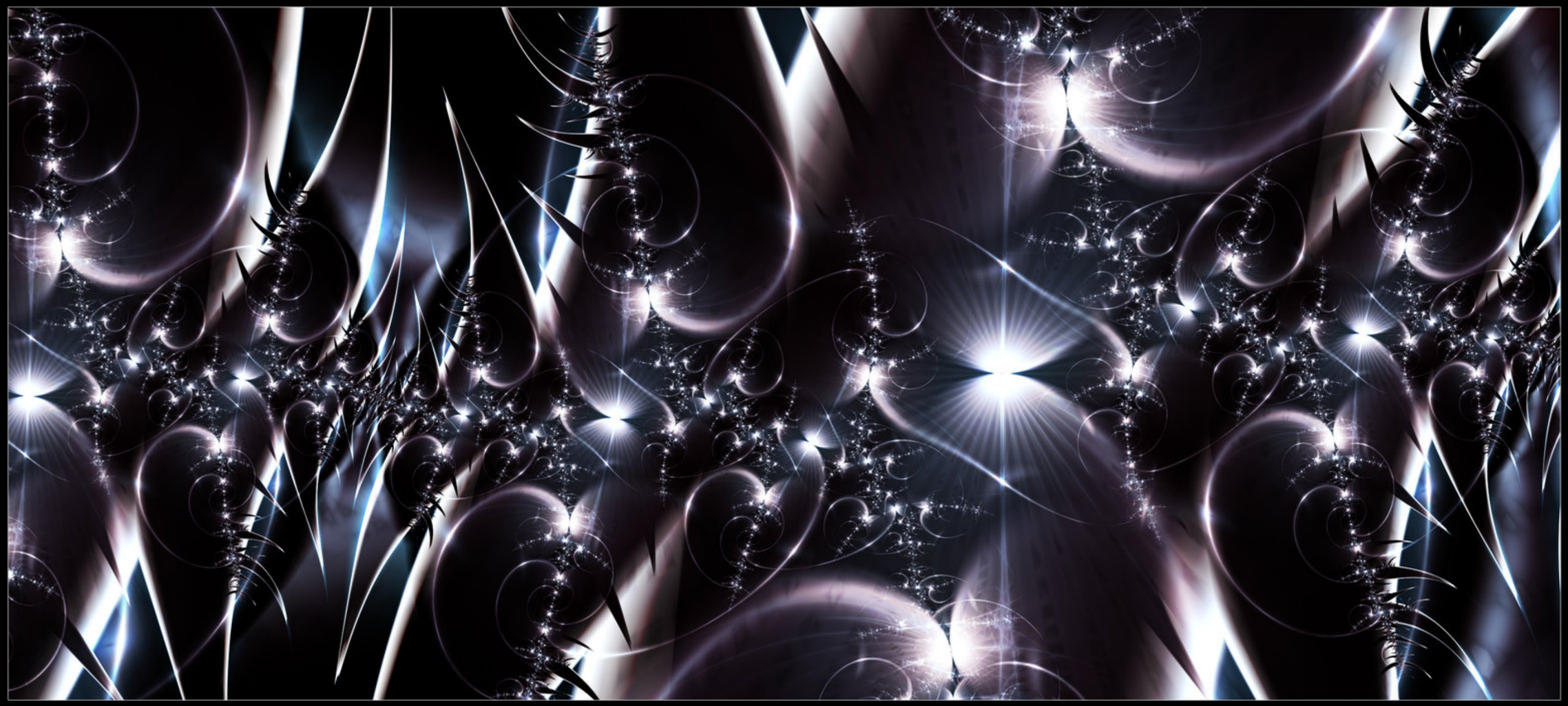
A WINTER'S TALE

COPYRIGHT BY KIUG©2007



SADNESS AND HATE

COPYRIGHT BY KIUG©2006



THE WORLD THAT NEVER WAS

COPYRIGHT BY KIUG©2007

NIKITA KABUTO

NIKITA KABUTO

NIKITA KABUTO